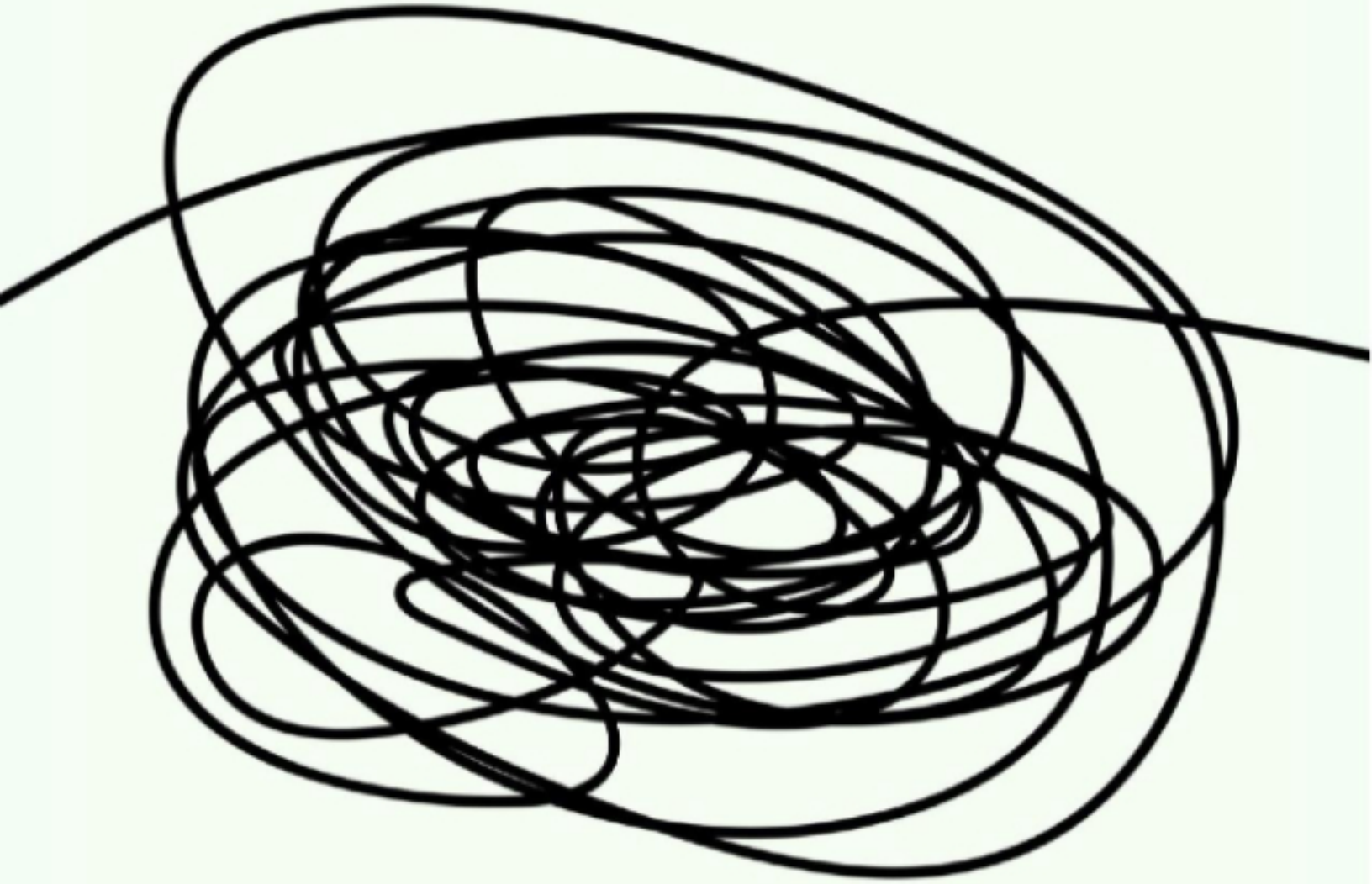
LOMSH

Udhërrëfyes pragmatik për tregun kaotik të IT-së



Dardan Xhymshiti
Drilon Jaha
Fatos Morina

Table Of Contents

1. Parathënie
2. Çka është programimi?
3. Pse ja vlen të merremi me programim?
4. Cilat janë anët negative nëse bëhem programues?
5. Pse programuesit paguhen aq mirë?
6. Shembuj frymëzues të programuesve me arritje mbresëlënëse
7. Cilat janë cilësitë e një programuesi të mirë?
8. Kam frikë t'i futem programimit. Çfarë të bëj?
9. A mund ta mësoj programimin brenda një nate?
10. Tregu i IT-së në Kosovë
11. A duhet ta braktisi shkollën që të futem menjëherë në punë?
12. Cilësitë e një studenti supersonik
13. Përzgjedhja e llaptopit për studime dhe më tej
14. CV-ja
15. Praktika: aktualiteti, idealja, si dhe çështja e pagesës
16. Aplikimi për punë si zhvillues softueri
17. Nuk arrita të punësohem. Çfarë të bëj?
18. Përmbyllje

Parathënie

Tregu i IT-së është tregu më dinamik ndër tregjet e tjera. Ai ndryshon shpejt, përparon shpejt, vjetërsohet shpejt, përtërihet shpejt, e kështu në vazhdimësi e ndryshon gjendjen. Të gjitha këto karakteristika, e bëjnë këtë treg të frytshëm për këdo që dëshiron të hyjë në të. Duke e ditur se tregu i IT-së dallohet dukshëm nga tregjet e tjera, përpos dëshirës dhe vullnetit për të hyrë në këtë treg si programues, duhet medoemos të kemi njohuri dhe udhëzime të sakta se si të ia dalim më se miri në secilin hap.

Ky treg, të cilin ne e kemi cilësuar si kaotik dhe e kemi portretizuar me 'lomshi', dita-ditës po merr përmasa gjigante edhe në trevat tona. Më konkretisht, tek ne këtë treg e shohim si treg të shumë mundësive, ku ka më shumë pozita pune të hapura se sa që ka persona të gatshëm për t'u futur në punë; ku të hyrat e një programuesi ndonjëherë ia kalojnë edhe pagës së kryeministrit; ku punën mund ta bësh pavarësisht vendit ku ndodhesh, si në shtëpi, kafene, apo në zyrë; ku punën në projekte ndërkombëtare e ke larg sa hap-e-mbyll llaptopin, e gjëra të tjera. Në të gjitha këto rrjedha interesante, ne vendosëm ta zbërthejmë qasjen në tregun lokal të IT-së në këtë libër, me shpresën që të jetë si udhëzim i frytshëm për këdo që është i interesuar të punoj si programues.

Libri paraqet pikëpamjet tona nga përvojat e deritanishme si programues në tregun lokal dhe atë ndërkombëtar, në zhvillimin e projekteve dhe produkteve softuerike, në intervistimin kandidatëve për praktikë dhe punë, në menaxhimin dhe mentorimin e programuesve etj. Ne në asnjë mënyrë nuk e shohim veten si të pagabueshëm, andaj jemi të hapur për sugjerime, kritika, dhe ide me të cilat ky libër do të mund të pasurohej tutje.

Në fund, ky libër i adresohet çdo fillestari që dëshiron të futet në tregun e IT-së sigurt dhe me sukses në secilin hap dhe çdokujt tjetër që vetëm se është në këtë treg dhe dëshiron të jetë dhe më i suksesshëm në të.

Shpresojmë që ky libër të jetë ndihmues në rrugëtimin tuaj në fushën e inxhinierisë së softuerit.

Çka është programimi?

Para se të ja fillojmë me këshilla, e shohim të rëndësishme për ju që ta kuptoni se çka është programimi kompjuterik.

Fillimisht, le ta përmendim që kompjuteri nuk është vetëm llaptopi, ose desktopi, por edhe telefoni, tableti juaj, si dhe çdo pajisje tjetër e cila është në gjendje të kryejë operacione logjike dhe aritmetike të cilat i shkruajmë ose siç i themi ndryshe, i programojmë. Këtu pra bën pjesë edhe sistemi i navigacionit në veturë, bankomati apo ATM-ja ku bëni tërheqjen apo depozitimin e parave, sistemet që ju mundësojnë të porosisni ushqim në mënyrë digjitale, etj.

Ndërsa, programimi kompjuterik paraqet procesin e skicimit si dhe ndërtimit të një programi kompjuterik që ka mundësi të ekzekutohet për ta arritur një rezultat. Nuk është që ka rëndësi të memorizohet definicioni, ose që pritet të ju pyes dikush që të përgjigjeni për të, por mendojmë që është e rrugës që ta keni parasysh se çka është në rast se nuk ju ka rënë ta kuptoni më parë.

Si ilustrim, mund ta marrim një kalkulator që kryen veprime aritmetike si mbledhjen, zbritjen, shumëzimin, si dhe pjesëtimin e numrave. Në vend se t'i kryejmë tërë këto me laps në letër, e kemi kalkulatorin në telefon, i cili është një program kompjuterik, që na ndihmon ta gjejmë rezultatin në shpejtësi. Programe të tjera që ju vetëm se i përdorni çdo ditë janë edhe Facebook-u, Instagram-i, Fortnite, Counter Strike Go, etj. Pra mund ta përmbledhim që programimi paraqet procesin e kthimit të një ideje në program kompjuterik.

Siç mund ta dini tashmë, edhe ju mund t'i ndërtoni programet e juaja kompjuterike, e cila gjë paraqet një mjeshtëri që mund të mësohet dhe që është shumë e kërkuar në Kosovë dhe jashtë.

Një analogji me procesin e programimit mund të merret procesi i gatimit. Dikush mund ta ketë 1 ide për 1 ushqim të shijshëm dhe për këtë i duhet të blejë paraprakisht përbërësit që i duhen.

Më pas, e gatuan atë ushqim, e fut në furrë dhe pastaj pret. Më pas, ky ushqim shërbehet në tavolinë dhe është i gatshëm për t'u ngrënë. Ngjashëm është edhe rasti i programimit: në fillim e keni një ide dhe njohuritë për ta kthyer atë ide ne program i keni mësuar paraprakisht, ose i mësoni gjate kohës sa programoni, siç mund të shikoni dikë duke e gatuar një ushqim në YouTube dhe të mësoni. Më pas, filloni t'i implementoni pjesë-pjesë përbërësit e programit derisa në fund të jetë i tërë programi gati për t'u shërbyer tek përdoruesit. Për dallim nga gatimet, programet kur të përdoren nuk harxhohen, por në fakt mund të përdoret i njëjti program nga shumë përdorues. Normalisht qe ekziston një kosto që duhet mbuluar sa i përket programeve, por ne përgjithësi, e kemi mundësinë që një ide që e kemi kthyer në program ta kemi në dispozicion për përdorim nga shumë persona të tjerë njëkohësisht, si për shembull, ju jeni në gjendje që ta përdorni Facebook-un në të njëjtën kohë si të gjithët të tjerët dhe nuk është që "harxhohet" siç është rasti i ushqimit.

Pse ja vlen të merremi me programim?

Mbase mund të ju kujtohet kur keni qenë të vegjël ose edhe tani kur ju ka pëlqyer ndonjë lojë kompjuterike aq shumë sa që e keni kaluar një kohë të konsiderueshme duke e luajtur e që mund të ju ketë lindur ideja që edhe ju të interesoheni që të jeni në gjendje të zhvilloni lojëra të tilla.

Njohim persona të ndryshëm, si dhe kemi lexuar edhe për përvoja të njerëzve të ndryshëm që programimit ia kanë filluar pikërisht për këtë: që të jenë në gjendje të zhvillojnë lojëra të ndryshme kompjuterike.

Pra, për shkak të kënaqësisë që mund të keni përjetuar, mund të ju ketë lindur ideja që të bëheni edhe ju të ia mësyni që të programoni. Me kalimin e kohës këto arsye mund të ndryshojnë dhe nuk do të thotë që të gjithë të merren me programim vetëm për shkak të zhvillimit të lojërave.

Me fjalë të tjera, përveç qejfit për të zhvilluar lojërat që parapëlqeni t'i luani, ka arsye të shumta pse ju mund ta konsideroni programimin si alternativë për karrierën tuaj.

Në vijim mund t'i lexoni vetëm disa, por që nuk do të thotë që i kemi përfshirë të gjitha.

Mundësia për të zhvilluar diçka për qejfi

E përmendëm rastin e lojërave, por ju nuk do të thotë që patjetër të filloni të programoni vetëm lojëra. Mbase ju jeni kontabilist, ose e keni ndonjë dyqan dhe dëshironi që ta bëni regjistrimin e mallit përmes një programi që dëshironi ta zhvilloni vetë, apo thjesht ndonjë ide tjetër, si për shembull:

• Program për marrjen e shënimeve

• Program për të ruajtur gjërat që doni t'i blini në dyqan

• Program për të caktuar detyrat ditore që ju duhet të kryeni

• Program për ruajtjen e orarit të ligjëratave dhe ushtrimeve të fakultetit

• Program i cili ju ndihmon në zgjidhjen e detyrave

• Program i cili ju informon çdo mëngjes përmes emailit për motin

• Program i cili ju dërgon statistika të lojërave të kombëtares së Kosovës në futboll

• Program për gjetjen e informatave për sëmundjet e mundshme në bazë të simptomave

• Program që bllokon Facebook-un, Instagram-in dhe ju lehtëson që të përqendroheni në punë ose në mësime gjatë një pjese të madhe të ditës

Ka edhe shumë programe të tjera që do të mund të zhvillonit. Me pak fjalë, ju mund të nisni programimin sepse ju pëlqen të zgjidhni probleme me të cilat ballafaqoheni.

Këto programe më pas mund t'i shpërndani edhe tek të tjerët.

Mund të zgjidhni probleme për njerëz në mbarë botën nga kompjuteri juaj

Njëra prej arsyeve që ju bën të lumtur është posedimi i mundësisë që ta ndihmoni dikë. Shpesh mund të ju ketë ndodhur që nuk keni qenë në disponim, por kur i keni ndihmuar ndonjë familjarit, apo ndonjë kolegut, ju është rregulluar disponimi shumë më tepër. E tani, paramendoni sa mirë do të ndiheni kur ta keni mundësinë që të zgjidhni një problem me të cilën zgjidhje e keni rastin të ndihmoni shumë njerëz. Për shembull, mund ta keni një ide dhe menjëherë e

hapni një grup në Facebook duke i shtuar banorët e lagjes ku i kërkoni njëri-tjetrit ndonjë vegël shtëpiake që mund të ju duhet, ose dëshironi që ta keni si mundësi të bashkëpunimit dhe mirëmbajtjes së kushteve të jetesës në lagje, e që e shfrytëzoni këtë grup për të përmendur problemet si dhe zgjidhjet që synoni t'i realizoni. Kur të merreni me programim, ju mund të hapni grupe të tilla thjesht në Facebook, si dhe mund të zhvilloni edhe platforma të posaçme që janë shumë të përshtatshme për karakteristikat e lagjes ku banoni, të cilën mund ta përdorni ju, por ta shpërndani edhe me persona të lagjeve të tjera.

Mund të zgjidhni probleme të profesioneve të ndryshme

Njëra nga gjërat që e bën programimin shumë të dëshirueshëm është mundësia e angazhimit në projekte që kanë të bëjnë me fusha të ndryshme.

Pra përveç që mund të ndihmoni banorët e lagjes me ndonjë platformë të komunikimit ose të koordinimit të bashkëpunimeve, mund të ndihmoni një bujk i cili mund të informohet për motin apo me rekomandime se si duhet ta punojë tokën, po ashtu edhe ndonjë berber që është duke dashur që t'i visualizojë stilet e flokëve të klientëve të vet përpara se ta bëjë prerjen e flokëve, apo edhe programin që e zhvillon për një ordinancë private.

Mund të angazhoheni në probleme interesante

Një përparësi e madhe e programimit në krahasim me fusha të tjera është që njohuritë që i keni marrë mund t'i shfrytëzosh në zgjidhjen e problemeve të ndryshme. Shpesh herë mund të filloni ta lexoni një libër, ose ta shikoni një film i cili mbase nuk ju pëlqen, e që e keni mundësinë që ta lini atë libër apo atë film pa e përfunduar të tërin dhe të filloni me një tjetër. E njëjta gjë vlen edhe me projektet e programimit. Mund të mos jeni shumë i motivuar të punoni në një projekt, kështu që zakonisht mund ta keni mundësinë që të kaloni

dhe të merreni me ndonjë projekt tjetër qoftë gjatë orarit të punës, apo pas orarit të punës duke bashkëpunuar me ndonjë shok.

Mund të mësoni edhe gjatë orarit të punës

Kompani të shumta iu ofrojnë programuesve hapësirën dhe mundësinë që të mësojnë gjatë orarit të punës në rastet kur nuk ka ndonjë punë që duhet kryer për momentin. Madje, ka edhe kompani të cilat mbulojnë shpenzimet për trajnime, libra e kurse të ndryshme të cilat i aftësojnë dhe i përgatisin punëtorët, sidomos kompanitë jashtë Kosovës. Ka të atilla që në rastet e mbarimit të ndonjë certifikimi nga programuesi, menaxheri këtë të fundit e shpërblen me një pagesë shtesë. Programuesit që janë të shkathtë dhe të përgatitur e të trajnuar paraqesin resurse të çmueshme për kompaninë e cila përveç që mund të realizojë projekte të ndërlikuara, mund edhe ta shfrytëzojë rastin që të marrë klientë dhe oferta më të mira, apo investime të ndryshme duke u promovuar me programuesit me përvojë dhe të certifikuar.

Mund të punoni nga shtëpia

E mira e programimit është që mund të punoni nga shtëpia si dhe të punësoheni edhe jashtë Kosovës pa pasur nevojë të zhvendoseni fizikisht diku për t'u angazhuar në ndonjë punë me më interesante dhe me ofertë më të mirë.

Gjatë pandemisë shumë kompani në Kosovë e kanë ofruar mundësinë e punës nga shtëpia për të parandaluar infektimet e mundshme, e që pritet që disa kompani ta ofrojnë këtë mundësi edhe pas pandemisë.

Kjo gjë paraqet lehtësim të madh për shumë persona, duke i kursyer kështu nga nevoja për të udhëtuar çdo ditë për në zyre, pagimin e një qiraje, jetesën larg anëtarëve të familjes, etj.

Fleksibiliteti në orar

Persona të ndryshëm kanë obligime të ndryshme jashtë punës, duke përfshirë këtu nevoja familjare, terminë te mjeku, apo angazhime të ndryshme të cilat duhet të kryhen në orare të caktuara, që nuk mund të shtyhen për më vonë. Pra për shumëkënd është më se i nevojshëm fleksibiliteti në orar, apo edhe lirimi nga puna në raste të caktuara, të cilën gjë edhe programuesit zakonisht e gëzojnë mjaft kënaqshëm.

Mund të bashkëpunoni dhe të mësoni me njerëz shumë të aftë

Me vetë faktin që jeni në gjendje që të jeni në të njëjtin ekip ose kompani me persona që kanë mbaruar studime në fakultete të ndryshme, si dhe kanë përvojë të pasur me projekte të ndryshme të mëhershme ju bën të kuptoni për mundësi të shumta të mësimit dhe aftësimit tuaj që e keni gjatë bashkëpunimit me ta. Këta persona mund të jenë në Gjermani, Singapor, apo Brazil, apo kudo tjetër në botë, e që me punën në të njëjtin projekt, e keni rastin që të përfitoni nga dituria e tyre, mënyra e qasjes në probleme, si dhe nga zgjidhjet kreative të tyre.

Rroga është shumë e mirë

Programuesit paguhen shumë më mirë se sa që paguhen personat e profesioneve të tjera. Kur flasim shumë më mirë, kjo nënkupton që mesatarisht programuesit kompensohen dukshëm më tepër se sa pagesa mesatare në Kosovë.

Përveç mundësisë së kompensimit të mirë, ekziston edhe mundësia që të keni rritje të vazhdueshme page varësisht nga puna që tregohet.

Rroga nuk vonohet

Programuesit jo vetëm që paguhen mirë, por zakonisht i gëzojnë edhe disa mundësi të mira të cilat fatkeqësisht janë gjëra që nuk respektohen edhe aq në Kosovë. Dëgjojmë raste kur persona që

punojnë në fusha të tjera, si për shembull në ndërtimtari, paguhen jo vetëm që nuk paguhen kënaqshëm, por ka raste kur këto rroga ka raste kur nuk i marrin me kohë. Është e mundshme që kjo gjë të ndodhë edhe me pagesa të programuesve, por në përgjithësi, kompanitë që merren me programim, si ato të zhvillimit të produkteve, ashtu edhe ato që ofrojnë shërbime, gëzojnë stabilitet financiar të mjaftueshëm sa për të qenë korrekte sa i përket pagave.

Bonuset

Kompani të ndryshme të programimit si në Kosovë ashtu edhe jashtë aplikojnë skema të bonuseve për punëtorë. Këto bonuse përfshijnë kompensime joshëse financiare pas arritjes së ndonjë objektivi të biznesit, apo punës së dalluar e me përkushtim nga ndonjëri punëtor. Ato mund të aplikohen si për individë, ashtu edhe për tërë ekipin, varësisht nga kompania dhe politikat që i përdor ajo.

Pra në bazë të suksesit individual, apo të ekipit, apo projektit, kontraktimit të ndonjë klienti të madh, etj. ndodhin pagesa shtesë në formë të bonuseve të cilat mund të jenë motivuese për shumëkënd.

Ambienti i mirë i punës

Përveç pagesës, është mjaft e rëndësishme që ta kemi një hapësirë pune të kënaqshme e cila na ofron mundësinë që të ndihemi komod gjatë kryerjes së punës. Një gjë e tillë në të shumtën e rasteve është e rregulluar bukur mirë nga kompani të ndryshme të programimit, të cilët kanë karrige të rehatshme, tavolina të gjera e të përshtatshme, kompjuterë shumë të shpejtë dhe të pajisur me tastiera të përshtatshme për të punuar, monitorë shtesë, etj.

Mundësia relativisht e lehtë për të marrë pushim me pagesë

Sado që mund të jemi të motivuar të punojmë, apo me një entuziazëm që të kthejmë idetë tona në realitet, ne jemi njerëz dhe kemi nevojë për pushim e për çlodhje, për shkëputje nga shprehitë

ditore. Me fjalë të tjera, pushimi është i dobishëm për të gjithë, në veçanti për programuesit, të cilët mund të jenë në stres dhe të angazhuar tërë ditën me punë e me presion.

Në përgjithësi, ata mund të marrin pushim mjaft lehtë dhe shpesh herë gjatë vitit, e që ka kompani që ofrojnë mundësi për periudha të gjata të pushimit, me kushtet që nuk dëmtohet projekti dhe puna e tërë ekipit. Kjo marrje e pushimit nuk është edhe aq e lehtë për persona të profesioneve të tjera, të cilët shpeshherë e kanë shumë më tepër të kushtëzuar që ta marrin pushimin.

Këto ishin disa nga arsyet pse programimi mund të jetë një alternativë me vlerë për ju. Patjetër që ka edhe arsye të tjera, por le ta lëmë me kaq kësaj radhe.

Cilat janë anët negative nëse bëhem programues?

Ndoshta mund të mos e keni pritur trajtimin e kësaj çështjeje në këtë libër i cili është i synuar të ju frymëzojë që programimin ta shihni si një fushë me të ardhme premtuese për ju, me kompensim të mirë financiar, e dobi të tjera të shumëpërfolura gjithandej. Megjithatë, ne besojmë që është mirë ta përgatisim edhe këtë listë, pasi që mendojmë që gjëra të tilla mund të jenë të rëndësishme.

Këtu e kemi bërë listimin e vetëm disa mangësive që vijnë si rezultat i angazhimit me programim, por nuk do të thotë që të gjitha këto ju ndodhin pikërisht juve, ose që ju nuk mund të zvogëloni gjasat që të ju ndodhin juve, por është mirë që t'i keni parasysh.

Le të ja nisim!

Stresi

Ndoshta mund të keni pasur rastin të flisni me programues të tjerë që stresi është i shprehur, e që mund të jetë si rezultat i shumë arsyeve. Të fiksuar pas zgjidhjes së problemeve të ndryshme në punë, programuesit mund të ngurrojnë të ngritën nga karrigia, e cila gjë vetëm se e ndihmon stresin. Në rastet kur keni stres, apo jeni të ngarkuar emocionalisht me një çështje, është mirë që të bëni lëvizje fizike, duke përfshirë këtu edhe ngritjen nga karrigia, ecje të lehta nëpër zyre, dalja në ajër të pastër dhe ndryshim i ambientit për pak momente. Këto gjëra fatkeqësisht programuesit nuk i bëjnë sa duhet.

Pra ky stres është i dëmshëm si në aspektin e mendimit të qartë i cili do të ju ofronte mundësi që ta keni më të thjeshtë zgjidhjen e problemit, po ashtu edhe në harxhimin e energjisë tuaj, e cila mund të dërgojë në përkeqësim të gjendjes tuaj mendore dhe emocionale.

Nevoja për të mësuar vazhdimisht

Mësimi është mënyra e vetme e përparimit, andaj nëse e vëreni që në punë e keni të imponuar mësimin e gjërave të reja qoftë në mënyrë direkte, apo indirekte, kjo është një mundësi fenomenale që duhet ta shfrytëzoni që të përparoni. Sidoqoftë, ka persona që këtë gjë mund të mos e pëlqejnë. Ata mund të jenë të atillë që posa të kenë arritur të futen në një vend të punës, mund ta ndjejnë një rehati, e cila i ulë më pas ambiciet dhe synimet e tyre.

Gjëra të reja dalin vazhdimisht, kurse ju mund të jeni të zënë duke u marrë me angazhime jashtë punës të cilat edhe mund të ju marrin kohë dhe energji. Nuk ka rëndësi sa përvojë keni deri me tani në programim. E vetmja gjë që mbetet e pandryshuar është nevoja e madhe për të mësuar vazhdimisht, në mënyrë që të jeni në hap me tregun e punës dhe të arrini të mbuloni ato që kërkohen nga klientët, apo të jeni në gjendje që të zhvilloni produktet e juaja.

Pra vazhdimisht ju duhet të mësoni gjëra të reja. Pasi që është e nevojshme që vazhdimisht të mësoni, dikush mund ta marrë këtë si anë negative dhe ngarkesë të papërshtatshme, andaj edhe e kemi listuar këtu, por shpresojmë që të ketë prej lexuesve me mendimin qe kjo nuk është edhe aq anë negative ose mangësi.

Përgjegjësia e madhe

Puna juaj zakonisht përdoret nga shumë përdorues, tek të cilët mund të keni ndikim dhe t'ua lehtësoni jetën. Në anën tjetër, kjo gjë vjen edhe me mundësinë që të shkaktoni pasoja te cilat mund të prekin shumë njerëz. Nuk është njësoj sikur të bëni një gabim duke e prodhuar një orë dore dhe ajo orë të dali me ndonjë problem sikur ta lëshoni në treg një aplikacion i cili përdoret nga dhjetëra mijëra persona dhe që për rrjedhojë ndikohen nga ai gabim i cili mund të rrezikojë edhe jetën e njerëzve.

Mund të duket paksa e zmadhuar, por ja vlen ta kujtojmë që shumë programe në kompjuterët e spitaleve që përdoren nga mjekët dhe

stafi mjekësor mund të kenë ndonjë problem dhe, si rezultat, ky gabim të shkaktojë caktimin e diagnozës dhe terapisë së gabuar mjekësore e që mund të jetë shumë e dëmshme, madje edhe fatale për pacientin.

Puna pas orarit

Kjo nuk është e veçantë vetëm për programues, pasi që edhe persona që punojnë në punë të tjera kanë nevojë të punojnë pas orarit të punës, e që mund të jetë jo shumë e mirëpritur nga persona te ndryshëm, në veçanti me ata që kanë përgjegjësi shtesë.

Programuesit kanë nevojë që të rrinë në punë, të angazhohen për shumë arsye por disa prej arsyeve janë:

• Është një afat i shkurtër kohor që ka mbetur derisa të mbaroni detyrat, veçorinë e re të projektit, ose ta përfundoni plotësisht projektin i cili i duhet klientit.

• Ka ndodhur ndonjë rënie e ndonjë shërbimi që e keni programuar dhe që ka nevojë për rregullim dhe riparim të menjëhershëm edhe pse mund të jetë pas orarit te punës, gjatë ndonjë fundjave, apo gjatë ndonjë feste zyrtare.

• Është shfaqur një problem i sigurisë në ndonjë librari programimi që ju e përdorni dhe keni nevojë që ta zgjidhni që të mos ndikohen nga ky problem klientët dhe përdoruesit tuaj. Gabimet janë te pashmangshme, sidomos në programim, por dallojnë gabimet nga gabimet, e disa mund të jenë shumë të dëmshme, e disa as që vërehen.

Qëndrimi i gjatë ulur edhe pranë kompjuterit

Për shkak të qëndrimit të gjatë ulur në karrige dhe mungesës së aktivitetit fizik, mund të filloni të keni dhimbje të shpinës, gjunjëve, nyjave të duarve, apo mpirje.

Pasi që ju duhet të përqendroheni sa më tepër, ju mund të keni raste kur edhe harroni të mbyllni kapakët e syve gjatë punës dhe qëndrimit pranë kompjuterit, e cila gjë nuk është e shëndetshme, pasi që mund të dëmtoni sytë. Po ashtu, për shkak që shikoni në distancë të shkurtër fizike siç është rasti i shikimit të kompjuterit përpara i cili zakonisht ndodhet më pak se një metër larg, mund të keni fiksim të gjatë të syve në këto pozita e cila mund të shkaktojë dëmtim të syve.

Për t'i evituar këto gjëra, ju mund të merreni me ushtrime në palestër, ushtrime të lehta në shtëpi duke përcjellë udhëzime në YouTube, si dhe duke bërë sa më shpesh lëvizje të trupit me ngritje nga karrigia, ecje të lehta në zyrë, ushqimi i shëndetshëm e kështu me radhë.

Shtimi i masës trupore

Shumë programues ndjejnë stres gjatë punës dhe si rezultat, ushqehen më tepër se sa që kanë nevojë për ta zvogëluar stresin, ndonëse mund të mos e vërejnë që janë duke e tepruar me ushqime për shkak të stresit. Raste të tilla mund të keni pasur të shihni tek studentë të cilët gjatë periudhës së provimeve kanë nivele më të larta të stresit, që i shtyjnë ata të hanë më tepër se sa që kanë nevojë për largim të stresit. Pasi që kalojnë periudha të gjata ulur dhe hani më tepër se sa që harxhoni, normalisht që pritet të keni shtim në peshë.

Për t'iu shmangur shtimit të padëshiruar të peshës, mund të mbani dietë në të ushqyer duke i ikur yndyrës dhe sheqerit, të bëni ushtrime fizike, si dhe të kujdeseni që të hani pak por shpesh.

Kjo ishte një listë me disa gjëra që mund të jenë të nevojshme të përmenden, të cilat mund të ju informojnë me sfidat me të cilat ballafaqohen programuesit. Kjo listë nuk është e tëra, pasi që ka probleme të tjera me të cilat ballafaqohen programuesit, por kësaj radhe, le ta lëmë me kaq.

Pse programuesit paguhen aq mirë?

Njëra nga arsyet pse punojmë është që të sigurojmë të ardhura financiare për të mbuluar shpenzimet, duke e siguruar kështu një mirëqenie të kënaqshme e me dinjitet. Kur ta mendoni, që nga koha kur kemi qenë të vegjël, familja ka kërkuar që të mësojmë, ta përfundojmë shkollimin, që ta kemi më pas të mundshme të punësohemi më lehtë dhe me një vend të mirë të punës, me një rrogë të rregullt. Jemi duke folur për një periudhë para shumë viteve, e që gjërat vetëm se kanë ndryshuar dukshëm në krahasim me të kaluarën: atëherë nuk ka pasur iPhone, YouTube dhe gjërat kanë qenë më pak dinamike se tani. Tani brenda pak muajve, njerëzit po arrijnë të bëjnë ndryshime të mëdha në jetë dhe në karrierë për shkak të mundësive të reja e të shumta që vijnë nga interneti.

Edhe pse gjërat kanë ndryshuar, disa parime kanë mbetur njësoj: Nëse jeni në gjendje që t'i ndihmoni njerëzit, ata janë në gjendje që të ju paguajnë. Pra edhe nëse jeni person që merreni me lyerjen e shtëpive të njerëzve, apo të bëni humor në YouTube, njerëzit janë në gjendje që të paguajnë për vlerën që e marrin. Muratorin e paguajnë pasi të përfundojë puna, ndërsa nëse postoni video humoristike në YouTube, mund ta formoni brendin tuaj e që më pas bizneset mund të ju thërrasin që t'i reklamoni produktet e tyre, apo ju kërkojnë që të bëheni pjesë e ndonjë xhirimi filmik ose ndonjë serie.

Pasi që jeni duke e lexuar këtë, me siguri keni pasur rastin të dëgjoni që programuesit paguhen shumë më mirë se sa personat e profesioneve të tjera. E kemi fjalën për pagesën mesatare të programuesve të cilët edhe pa ndonjë edukim formal e zakonisht edhe me një përvojë të shkurtër të punës e të përgatitjes së mëhershme, arrijnë të marrin rroga të larta, e jo pak herë edhe katër shifrore brenda muajit.

Për këtë mund të ekzistojnë shumë arsye, por ne i kemi paraqitur këtu vetëm disa prej arsyeve kryesore.

Mund të punoni për mbarë botën

Pandemia ka qenë periudhë kohore kur është dëshmuar në mënyrë të pakontestueshme që është shumë e mundshme të kryhet puna nga shtëpia, duke përfshirë këtu edhe punën me njerëz në vende e në shtete të ndryshme të botës. Këtu nuk përfshihen vetëm programuesit, por edhe shumë lloje të tjera të punëve që kryhen në përgjithësi nga zyra për të cilat mjafton një kompjuter i lidhur në internet.

Pra, ju edhe nëse jeni në Kosovë, e keni rastin që të futeni në punë dhe të punoni për një kompani në Nju Jork, apo në Australi, duke e shijuar ajrin e pastër të Prevallës, shpesh herë duke marrë rrogë me standarde të vendeve në të cilat ndodhet kompania, duke paguar tatim në Kosovë, cili zakonisht është në përgjithësi më i ulët në krahasim me shtetet e tjera. Me fjalë të tjera, në këtë kohë, ju ofrohet mundësia që të merrni një rrogë shumë të lartë pa pasur nevojë që ta lëshoni Kosovën.

Kjo ju ofron mundësi që të keni shumë më tepër alternativa për të zgjedhur vendin e punës duke mos u brengosur apo pasur ankthe rreth jetës larg familjes, përgatitjes së dokumenteve për vizë, terminit në ambasadë, gjetjes së vendbanimit me qira, udhëtimit, e gjërave të tjera.

Mund të ktheni ide në realitet

Kur dëshironi të ndërtoni një shtëpi, më së pari kërkoni ndihmën e një arkitekti i cili vjen tek parcela e tokës, e analizon situatën, e pastaj, pas disa ditëve, vjen me një plan të hollësishëm për secilën pjesë të shtëpisë, duke përfshirë oborrin, dhomat e gjumit, format e dritareve, etj. Më pas, këtë plan e merr ndonjë inxhinier i ndërtimit i cili

menaxhon një ekip punëtorësh dhe tërë procesin e ndërtimit derisa të përfundojë ndërtimi i shtëpisë dhe të jetë shtëpia gati për banim.

Pra prej një ideje që e keni pasur për ta ndërtuar një shtëpi e deri te momenti i ngjitjes së çelësave të derës në hyrje të shtëpisë kanë ndodhur shumë gjëra.

Ngjashëm, programuesit, ose siç njihen ndryshe edhe si inxhinierë të softuerit, janë në gjendje që një ide që e keni ta kthejnë në program kompjuterik i cili më pas mund të ju sjell dobi juve personalisht, por edhe personave të tjerë.

Zgjidhje për njerëz në mbarë botën

Nëse e shihni një autostradë si për shembull "Rrugën e Kombit" që lidh Kosovën me Shqipërinë, mund ta vëreni se sa shumë ka ndikuar në rritjen e numrit të personave që shkojnë në Shqipëri apo Kosovë, qoftë për turizëm, qoftë për punë. E vërtetë, është nevojitur një angazhim i madh, një investim milionësh për mbulim të shpenzimeve, por tani kjo rrugë përdoret dhe iu kursen njerëzve shumë kohë.

Ngjashëm me këtë është edhe ndërtimi i programeve kompjuterike. Kur e ndërton dikush një program, i njëjti program mund të ndihmojë miliona njerëz në mbarë botën. Nëse e merrni rastin e Facebook-ut, ai është në fakt një program kompjuterik i ndërtuar që t'iu shërbejë njerëzve në mbarë botën, të cilin ju së bashku me familje e shoqëri e përdorni rregullisht për të komunikuar, për t'u njoftuar me njerëz të rinj, apo thjesht për të qenë të informuar me lajmet më të fundit.

Ose për shembull makinën e kërkimit Google, në të cilën bëhen më tepër se 3 miliardë e gjysmë kërkime brenda ditës për gjëra nga më të ndryshmet.

Mund të ofroni shërbime për njerëz të profesioneve të ndryshme

Ndoshta ju ka ndodhur që të shkoni tek ndonjë ordinancë private, për shembull një ordinancë të ndonjë dentisti ose ortopedi edhe mund të keni parë se si të dhënat e juaja personale i regjistrojnë duke shfrytëzuar formularë në programe kompjuterike. Personat që i kanë zhvilluar ato programe kompjuterike sipas të gjitha gjasave as që kanë shkelur ndonjëherë në ambientet e ndonjë fakulteti të mjekësisë, e lëre më të kalojnë orë të tëra duke mësuar e të përgatiten për të kaluar provimet sfiduese në Fakultetin e Mjekësisë.

Edhe pse nuk kanë studiuar mjekësi dhe nuk kanë pasur nevojë që të kalojnë nëpër ethet e provimeve aty, programuesit kanë qenë në gjendje që të ndërtojnë këto programe.

Tani paramendojeni, të njëjtit programues kanë mundësi nesër pasnesër që të zhvillojnë programe për ndonjë fermë të pulave, ndonjë kafene, ose ndonjë agjenci të patundshmërisë, pra janë në gjendje që të ofrojnë zgjidhje shumë më vlerë pa qenë ekspertë të këtyre fushave.

Jeni vazhdimisht duke u bërë më të mirë

Njëra nga arsyet pse programimi është shumë i dobishëm vjen nga fakti që ka shumë persona që janë duke u marrë me të të cilët vazhdimisht zhvillojnë vegla të reja për ta bërë lehtësimin e punës së përditshme për vete por edhe për programues të tjerë, duke iu kursyer kështu kohë nga përsëritja e shablloneve të cilat janë të pranishme në çdo projekt, e të cilën kohë më pas mund ta investojnë në implementim të logjikës dhe gjërave që janë më të veçanta për atë projekt. Pra, ju si programues në vazhdimësi jeni duke u bërë më të shpejt në ofrim të zgjidhjeve për shkak që jeni duke i përvetësuar veglat më të dobishme të cilat ju ndihmojnë në kryerjen më të shpejt të punëve. Një projekt që mund të ketë marrë shumë më tepër kohë, tani jeni në gjendje që ta përfundoni shumë më shpejt dhe më mirë për shkak të dobisë së këtyre veglave të reja që i keni mësuar, që nënkupton që bizneset duke i shfrytëzuar shërbimet e juaja si

programues janë në gjendje që të dalin më shpejt në treg me produkte të dobishme që iu shërbejnë klientëve.

Me fjalë të tjera, mund ta përmbledhim që programuesit paguhen shumë mirë për shkak që kanë potencial të madh që të ndihmojnë shumë njerëz në mbarë botën. Sa më shumë njerëz që mbërrini të ndihmoni, aq më tepër keni mundësi që të paguheni.

Shembuj frymëzues të programuesve me arritje mbresëlënëse

Programimi është një ndër profesionet e rralla që përmes internetit mund ta arrini pavarësinë financiare qysh në moshë të re.

Përmes programimit ju mund të ndërtoni gjëra të cilat, pasi që i keni vënë një çmim dhe e keni gjetur klientin për ta blerë produktin, ju mund të pavarësoheni plotësisht prej punës me orar të plotë. Tingëllon si diçka e lehte apo jo?

Eh po nuk është edhe aq sa tingëllon, por programimi në të vërtetë jep mundësi që nuk japin shumë profesione të tjera. E, njëra ndër to është ndërtimi i zgjidhjeve kreative të cilat, pasi të kenë dal në treg, mund të vlerësohen nga audienca dhe të shiten. Nëse e mendoni, shumica dërmuese e zgjidhjeve momentale në botë kanë një varësi tejet të madhe nga softueri. Amazon, Google, Facebook, Apple e shumë të tjera kanë varësi të avancuar nga softueri. Tani, nuk po themi ne ju si një zhvillues shqiptar, që po e lexoni këtë libër do ta keni mundësinë mundësi që të përgatitni diçka si Apple, por në anën tjetër, një gjë të tillë nuk kemi nevojë edhe t'ia mohojmë vetës. Të paktën, nëse gjuajmë për yjet, edhe nëse e arrijmë Hënën, është goxha arritje. Për ta ilustruar që kjo gjë është e mundshme që ju e keni mundësinë që ta bëni këtë, le të shohim disa shembuj.

Pasi që ju tanimë e keni kuptuar se programimi është një superfuqi e njerëzimit që arrin të kthej makinat në kryerje të detyrave të shumta, do të jua sjellim disa raste ku vetëm një programues ka sjell në dritë aplikacione të cilat janë vlerësuar me shuma të mëdha dollarësh.

Programimi është një mjet pune, përmes të cilit është e mundur, duke mos u varur drejtpërdrejt nga asnjë person tjetër, të krijoni aplikacione të cilat mund t'jua garantojnë një të ardhme të mirë financiare dhe profesionale. Ndoshta edhe ka, por është vështirë të

gjenden profesione të tjera të cilat ju ofrojnë mundësi të zhvillimit dhe avancimit sikurse e bën programimi. Zakonisht, në profesionet e tjera, për të bërë diçka me ndikim të madh duhet të ketë ekipe, një kohë e gjatë zhvillimi dhe ambiente tejet të përshtatshme për t'u zgjeruar. Në programim këto kushte mund të tejkalohen lehtësisht dhe prapë të arrihet deri te zgjidhja. Normalisht, ka rregulla të cilat duhet të ndiqen, por në esencë, mundësia që ekziston në këtë industri është pothuajse e papërsëritshme.

Ne vijim, kemi përzgjedhur t'i ndajmë me juve disa prej rasteve ku zhvilluesi ka qenë individ apo maksimalisht 2 persona në ekip për të zhvilluar gjëra të cilat sigurojnë të hyra më shumë se sa shumë kompani me mbi 100 punëtorë.

Shitja e lojës Wordle

Prej tyre, është interesant të fillojmë me ato raste që kanë ndodhur rishtazi. Nëse jeni përdorues i rrjeteve sociale, me siguri keni parë dëgjuar për lojën Wordle, e zhvilluar nga Josh Wardle, e cila mund të luhet përmes shfletuesit të webit si Chrome, Firefox etj.

Kjo lojë është nisur nga Josh i cili nuk kishe për qëllim ta publikonte. Ai e publikoi lojën në muajin nëntor të vitit 2021 dhe ajo kapi famë të madhe në dhjetor të po këtij viti. Nuk shkoi shumë kohë dhe kjo lojë u ble nga The New York Times. Ajo që dihet deri tani, është se shuma e blerjes së aplikacionit ishte mbi 1 milion dollarë.

Çfarë është mbresëlënëse në këtë ndodhi?

1. Kjo lojë është zhvilluar nga vetëm një person. Në sa profesione të tjera në botë mund të bëhet një produkt dhe të konsumohet nga masat ku krijuesi është vetëm një person? Pra është gjë shumë e vështirë për t'u realizuar nga një person i vetëm.

2. Morri hov shpejt dhe u popullarizua me shpejtësi të madhe. Pra, u publikua në muajin nëntor dhe u shit në muajin janar. Në cilat industri mund të ndodhë kjo gjë kaq shpejt?

Sigurisht që është gjë e vështirë.

3. U shit për një shumë marramendëse. Normalisht, shuma e saktë nuk dihet, por besohet që duhet të jetë marrëveshje në vlerë prej më tepër se 1 milion dollarësh. Pra, një programues është bërë pronar i më shumë se 1 milion dollarëve duke u angazhuar vetë, në kohë rekord. Edhe kjo, i ndodh pak e hiç profesioneve të tjera.

Andaj, programimi, duke e kombinuar me aftësi të tjera, mund të sjellë në pah diçka sikurse që e arriti Josh-i. Por e mira e tërë kësaj është fakti që Josh nuk është i vetmi individ që ka arritur të realizojë produkte të tilla që kanë arritur rezultate të tilla. Në vijim do t'i përmendim edhe disa individë që kanë pasur mundësi të sigurojnë të hyra marramendëse, në kohë rekord, duke qenë programues, por programues që kanë pasur një vizion.

Mbi 1 milion dollarë të hyra vjetore

Pieter Levels është një person i jashtëzakonshëm në botën e internetit. Këtë nuk e themi vetëm ne, por edhe persona të tjerë të shumtë për të arriturat e personave që ndërtojnë aplikacione duke mos pasur ekip.

Të jemi të qartë që nga fillimi: nuk po themi që të bërit e gjërave në mënyrë si person i vetëm, duke mos pasur ekip është ideja më e mira, por jemi duke treguar ngjarje të suksesit të cilat na 20

tregojnë për potencialin që e ka programimi edhe për individë të vetëm. Në anën tjetër, të qenit zhvilluesi i vetëm i aplikacionit, edhe

pse i ka privilegjet e veta (me fjalë tjera të gjitha financat dhe meritat i gëzon vetë), kjo është një sfidë që shumë pak persona e tejkalojnë.

Mos harroni që të zhvilluarit e aplikacioneve pa kërkuar ndihmën e askujt është një super aftësi dhe madje diçka shumë e rrallë. Pra, vetë duhet të gjitha përgjegjësitë mbi supe, duke filluar nga ideja dhe dizajnimi, deri te zhvillimi i logjikës, lëshimit në treg dhe reklamimit për të marrë sa më tepër përdorues që të jetë e mundshme. Të gjitha këto që i përmblodhëm me pak fjalë, të gjitha këto kanë ndërlikime për të cilat mund të shkruhet libër për to.

Ky Pieter, i cili edhe është mjaft aktiv në internet duke postuar rregullisht për projektet dhe aktivitetet e tij, ka arritur të sigurojë mbi 88,000 dollarë në muaj përmes disa produkteve që i ka ndërtuar për web.

Ndër produktet më të suksesshme që më së shumti i ka sjell të hyra është *remoteok.io*. Ky është një web aplikacion i cili liston punë të shumta që ofrojnë mundësinë e punës nga larg, apo siç njihet ndryshe *remote*. Normalisht, ky është një aplikacion i lëshuar shumë kohë përpara fillimit të pandemisë COVID-19, si dhe suksesi i sigurimit të milionave nga Pieter ka ndodhur shumë kohë para pandemisë.

Mund të imagjinoni se sa është avancuar çdo produkt i tij sepse shumica e produkteve të tij kanë pas të bëjnë me nomadët digjitalë, apo personat që punojnë nga larg dhe vendosin të kenë lirinë të lëvizin nëpër vende të ndryshme të botës, pa pasur nevojë që ta

ndërpresin punën. Ai madje e ka edhe një webfaqe tjetër, përmes të cilës siguron të hyra të majme, të cilën e ka quajtur *Nomad List* ku ka përmbledhur një komunitet të nomadëve digjitalë. Aty mund të gjeni shpjegime të këndshme në lidhje me punën nga larg, cilat qytete t'i vizitoni dhe për kafene dhe vende të përshtatshme për të punuar në qytete të ndryshme të botës. Ky është një komunitet në rritje, por Pieter e ka zënë hapin qysh në fillim. Andaj, edhe një ndër këshillat për t'u bërë programues i suksesshëm është largpamësia. Duhet të jeni në rrjedha me trendet, lëvizjet e mëdha globale dhe ato lokale, e që pastaj të krijoni një shërbim që dikujt do t'i duket i vlefshëm dhe do të jetë në gjendje të ju paguaj më shumë se sa që keni ëndërruar të keni pagën e rregullt.

Në cicërimën, apo siç njihet ndryshe *tweet*-in, e më poshtëm e shihni se si Pieter tregon në formë shumë transparente për të hyrat që i ka siguruar përmes produkteve.

Ai sqaron se është duke siguruar më tepër se 88,333 dollarë për muaj, ka 11,996 blerës, 740 pagues mujorë, 208 cron jobs (kërkoje në Google se çfarë është, gjë e cila do të ju duhet ta bëni shpesh gjatë punës si programues) duke shpenzuar 0 para në marketing dhe duke marrë 0 investime.

Ndërtimi i produktit duke qenë akoma student

A janë të gjithë këta individ me shumë eksperiencë në jetën e tyre profesionale? Disa po, mirëpo disa të tjerë janë larg asaj.

Ja një ngjarje shumë mbresëlënëse e një djaloshi që ka krijuar një produkt duke qenë në vitin e fundit të fakultetit. Studenti në fakultet por gjithashtu edhe duke pasur një punë me orar të plotë ka krijuar një platformë e cila i ka shërbyer një audience të veçantë e cila po i siguron djaloshit mbi 2500 dollarë në muaj. Një rrogë solide duke mos u angazhuar aspak më për të, apo jo? E

saktë. Do të thotë, ka krijuar diçka interesante dhe të dobishme duke mos pasur shumë financa fillimisht, duke mos qenë me shumë përvojë, duke mos ditur rregulla të avancuara të marketingut dhe duke mos pasur produkte të mëhershme. Po, e tëra kjo është e vërtetë, andaj edhe rasti i tij është shumë motivues dhe i arritshëm nga shumëkush.

Austin Repp është djaloshi që ka krijuar një aplikacion i cili është një mjet programimi vizual për krijimin e *chatbots* në Discord. Ky mjet i lejon përdoruesit të krijojnë chatbot pa pasur nevojë që ata të programojnë. I pyetur se çfarë e motivoi ta krijonte një gjë të tillë, Austin tha që “Rreth një vit më parë hasa në një mjet të krijuar në treg për krijimin e *bots të* Discord-it. Menjëherë mora përshtypjen se mund të krijoja një mjet me një përvojë shumë më të mirë të përdoruesit. Bëra disa matematikë të shpejtë për të gjetur se sa shitje mendoja se kishin bërë në ato pak vite që kishin dalë. Kuptova se

tregu ishte mjaft i madh, dhe gjithashtu jo shumë i mbushur me njerëz, kështu që vendosa t'i jap një goditje.

Gjëja e parë që bëra ishte krijimi i një faqe informuese me Carrd. Faqja kishte disa informacione rreth asaj që do të bënte mjeti dhe një vend ku njerëzit të bashkoheshin me një listë postimesh për të qëndruar të përditësuar. Fillova të shikoja trafik organik dhe njerëzit po regjistroheshin për mailing list. Kjo më dha besimin për të krijuar një listë për softuerin në Steam. Steam është një platformë që përdoret për të blerë dhe luajtur video lojëra, por ato gjithashtu lejojnë që disa softuerë të shërbimeve të shiten edhe në platformën e tyre. Meqenëse konkurrenti im ishte në Steam, unë ndoqa shembullin. Ky përfundoi duke qenë një vendim shumë i dobishëm, pasi shumica e trafikut në DBS vjen drejtpërdrejt përmes Steam-it."

Ju mund të shkoni n[ë https://discordbotstudio.org/](https://discordbotstudio.org/)dhe ta shihni se çfarë ka arritur të bëjë një djalosh me motivimin e duhur dhe hulumtimin përkatës.

I pyetur se me çfarë teknologjie e ka zhvilluar aplikacionin ai tha: "Discord Bot Studio është një aplikacion desktop i cili është ndërtuar në Electron.js. Përdorimi i Electron-it më lejoi të transferoja njohuritë e mia për HTML, CSS dhe Javascript në desktop.

Aplikacioni fuqizon përdoruesin të zhvillojë bots të Discord-it duke përdorur një ndërfaqe vizuale.

Kodi i botit që rezulton më pas ruhet në kompjuterin e tyre. Zgjodha Discord.js si bazë për kodin e botit, pasi është biblioteka më e njohur dhe e dokumentuar mirë në qarkullim.

DBS nuk ishte një produkt veçanërisht sfidues për t'u bërë teknikisht. Shumica e vështirësisë me të cilën u përballa u përqendrua në përfundimin e një projekti me një shtrirje kaq të madhe dhe krijimin e

një ndërfaqeje përdoruesi që është intuitive për t'u përdorur nga jo-programuesit.”

Kështillë e jona, përveç që synojmë të ju motivojmë të programoni, është: mësojeni electron.js.

Me këtë librari të JavaScriptit juve ju mundësohet të krijoni aplikacione për desktop, e cila për momentin nuk është diçka shumë e popullarizuar, por kjo është një këshillë që të futeni në një treg ku nuk ka shumë konkurrencë por ka kërkesa të vazhdueshme.

Zgjidhja e problemit të hasur në kompaninë në të cilën kishte punuar

Një rast tjetër, shembull i mrekullueshëm se si mund të krijohen aplikacione të dobishme nga vetëm një zhvillues është Daniele nga Estonia, i cili nga përvoja me produktin në kompaninë Pipedrive, të cilën punonte me orar të plotë, u inspirua që të krijonte një shtesë të dobishme e cila i shërben klientëve që tanimë janë pjese e Pipedrive-it. Produktin e quajti Pipechat. Ky produkt i siguron rreth 6,000 euro në muaj duke pasur shumë pak angazhim me të tani që është plasuar në internet.

Edhe ky është një prej projekteve që është zhvilluar duke mos pasur ndihmë të jashtme as kah aspekti financiar, e as ndihmë sa i përket krahut të punës.

I pyetur në lidhje me procesin e punës, Daniele tha: “Versioni i parë i produktit ishte bërë gati për disa fundjavë. Nuk isha i sigurt se ajo që kisha në mendje do të ishte teknikisht e realizueshme, kështu që u emocionova shumë kur e vura në punë. E dija që shumë shitës përdorin WhatsApp-in, por dija gjithashtu që API-në e tij mund ta përdorni vetëm me një llogari biznesi dhe shpesh përmes platformave komplekse dhe të shtrenjta.

Nisa të ndërtoj një zgjidhje shumë të thjeshtë, e cila nuk isha shumë e sigurt se do të ishte mjaft e mirë për klientët derisa e publikova; U gëzova shumë kur filluan të vinin komentet e para pozitive. Njerëzit në fakt e duan atë për thjeshtësinë e saj. Unë jam gjithmonë shumë i hapur dhe i drejtpërdrejtë për atë që mund dhe nuk mund të bëjë, dhe klientët përgjigjen mirë ndaj kësaj."

Ndërsa kur është pyetur në lidhje me teknologjitë, të cilat zakonisht konsiderohen pengesë dhe problematikë nga shumë programues të rinj, ai tha, "E kam zhvilluar me Laravel dhe Vue.js," duke shtuar më pas, "Aktualisht po përdor Laravel dhe Vue.js për të gjitha projektet e mia. Me pëlqen.

Më sugjerohen librari të ndryshme (të programimit) gjatë gjithë kohës, por nuk kam kohë apo interes të vazhdoj të eksperimentoj me të gjitha libraritë e ndryshme atje. Ajo funksionon shkëlqyeshëm për mua, kështu që qëndroj me të.

Më tregoni një librari në të cilën mund të përshkruaj në terma njerëzorë atë që dua të ndërtoj dhe të shkruaj kodin për mua. Kjo është ajo që dua ta provoj patjetër!" Sa i përket marketingut, ai shprehet "Unë kam investuar zero para në marketing deri më tani.

Mendoj se kjo është në fakt një nga gjërat më emocionuese për mua dhe për këdo që dëshiron të ndërtojë një aplikacion për çdo treg. Është një rast i vërtetë i skenarit 'ndërtoje dhe ata do të vijnë'. Unë me të vërtetë mendoj se tregjet janë një nga mundësitë më emocionuese dhe ndonjëherë të injoruara," u përgjigj Daniele i cili kishte përzgjedhur të ndërtonte produkt të mençur dhe të përdorshëm për një audiencë të gatshme nga kompania paraprake.

Këto janë vetëm disa prej rasteve motivuese, por ka shembuj të tjerë të shumtë të personave të cilët kanë arritur të gëzojnë suksese të tilla të hershme të produkteve të tyre.

Cilat janë cilësitë e një programuesi të mirë?

Kur disa programues ose inxhinierë softueri shohin një artikull që përmend fjalën *senior*, ata mund të ikin menjëherë dhe ta injorojnë atë. Ata mund të frikësohen vetëm nga titulli.

Po, të jesh programues senior kërkon shumë kohë dhe përvojë, por gjithsesi mund të jesh një inxhinier i shkëlqyer edhe para se të jesh senior. Një junior inxhinier i shkëlqyer. Një mid-senior inxhinier shkëlqyer, e kështu me radhë.

Ju shkruani kod të pastër. Ju ndiqni praktikat më të mira. Ju bëni një punë vërtet të mirë.

Të qenit i mirë në atë që bëni mund t'ju ndihmojë të përshpejtoni rrugën tuaj për t'u bërë një senior inxhinier sa të jenë shumë ekipe të interesuara të ju kenë si anëtar të tyre.

Tani, pa e zgjatur më tej, le të fillojmë.

Gjëja e parë që besojmë që duhet të keni parasysh është se duhet të…

Merrni përgjegjësinë për gjithçka në jetën tuaj

Mos i fajësoni të tjerët për asgjë. Thjesht pranoni që ju jeni emëruesi i përbashkët i të gjitha problemeve dhe vështirësive në jetën tuaj.

Nuk po kuptoni një design pattern?

Mos e fajësoni kursin, librin ose instruktorin. Të kuptuarit e gjërave të reja dhe mësimi i tyre është përgjegjësia juaj.

Çdo mësues, apo autor i librave zakonisht përpiqet që ta bëjë më të mirën. Po ashtu ne jetojmë në këtë kohë kur kemi shumë mundësi

për të zgjedhur dhe për të mësuar resurse nga më të ndryshmet, të cilat nuk ishin edhe aq lehtësisht të qasshme në të kaluarën.

Me fjalë të tjera, nuk ka asnjë justifikim të arsyetueshëm.

A keni bërë një angazhim javën e kaluar që prishi një komunikimin me një API?

Edhe pse ky mund të jetë një rast i rrallë ose diçka që ju nuk mund ta parashikoni se mund të ndodhë, ju duhet të merrni përgjegjësi.

Së pari, pranoni që keni bërë një gabim. Pastaj, shkoni dhe zgjidheni problemin.

Përdoreni këtë si një mundësi për të mësuar dhe dokumentuar atë që shkoi keq dhe çfarë mund të bëni më mirë në të ardhmen.

A mendoni se nuk po jeni në gjendje të jeni në hap me gjërat e reja?

Gjëra të reja janë duke dalë dita ditës, të cilat mund të jenë joshëse dhe të ju bëjnë përshtypje.

Prapë se prapë, përgjegjësia për t'i mësuar ato është e juaja.

Mësoni gjërat themelore

Shumica e njerëzve priren të shmangin mësimin e bazave, pasi mund të mos i shohin frytet e punës së tyre në afat të shkurtër.

Është më e kënaqshme t'u thuash të tjerëve se e ke gati aplikacionin tënd për t'u shkarkuar në Play Store, se sa t'i informosh ata se ende po fokusohesh te gjërat themelore.

Bëhuni ndryshe nga këta njerëz.

Mësoni bazat e shkencës kompjuterike - më konkretisht, strukturat e të dhënave dhe algoritmet

- dhe mësoni ato vërtet mirë.

Ju duhet të bëheni të aftë të zbatoni vetë disa nga algoritmet dhe strukturat e të dhënave më të përdorura pa përdorur ndonjë libër, ose pa shikuar ndonjë video.

Kur më në fund t'i kuptoni ato në një nivel të thellë, do të keni fituar aftësinë për të zgjidhur problemet e botës reale në zhvillimin e softuerit në një mënyrë më intuitive, e cila mund të jetë një qasje shumë më e shpejtë dhe më efikase.

Sipas biografisë së Ajnshtajnit të shkruar nga Walter Isaacson, Ajnshtajni besonte se "intuita nuk është gjë tjetër veçse rezultat i përvojës së mëparshme intelektuale". Në zhvillimin e softuerit, ajo përvojë e mëparshme intelektuale kërkon një bazë solide në bazat.

Siç thotë zhvilluesi i kernelit Linux, Linus Torvalds:

"Unë, në fakt, do të them që ndryshimi midis një programuesi të keq dhe një programuesi të mirë është nëse ai e konsideron kodin e tij ose strukturat e tij të të dhënave më të rëndësishme. Programuesit e këqij shqetësohen për kodin. Programuesit e mirë shqetësohen për strukturat e të dhënave dhe marrëdhëniet e tyre."

Kompanitë e mëdha të teknologjisë si Microsoft, Google ose Amazon rekrutojnë inxhinierë të rinj softuerësh duke i sfiduar ata me intervista të vështira teknike që kryesisht sillen rreth këtyre koncepteve themelore të cilat mund të duken të vështira për t'u kuptuar nga fillestarët.

Me fjalë të tjera, pavarësisht se çfarë lloj gjuhe programimi përdorni, kodi juaj paraqet thjesht algoritme dhe struktura të të dhënave.

Mund të jetë e vështirë dhe kërkon shumë kohë që të mësoni, veçanërisht nëse keni fëmijë për t'u kujdesur dhe gjithashtu dëshironi të keni një jetë shoqërore. Megjithatë, ngritja juaj është përgjegjësia juaj. Ju duhet të merrni përgjegjësi për të.

Ju duhet të përpiqeni të gjeni kohë disa herë në javë për të përmirësuar aftësitë e juaja, qoftë gjatë punës ditore kur nuk ka ndonjë detyrë që ju duhet ta kryeni dhe jeni të lirë të mësoni, ose përpara se të niseni për në punë.

Mund të përpiqeni të zgjoheni një orë më herët para punës dhe ta investoni atë periudhë kohore në mësimin e gjërave të reja, ose mund të lini gjithashtu disa orë në mëngjesin e të dielës për ta bërë këtë.

Jeni shumë larg zyrës suaj dhe duhet të bëni një udhëtim të gjatë çdo ditë?

Gjasa është e madhe që ishte vendimi juaj për të jetuar atje, jo vendimi i menaxherit tuaj.

Gjeni një vend tjetër që është më afër. Mund të jetë më e shtrenjtë, por duhet të keni parasysh se po kurseni shumë kohë dhe energji, e cila mund të jetë më e madhe se paratë. Ju mund ta investoni atë kohë të kursyer për të mësuar gjëra të reja, të cilat si rezultat mund t'ju ndihmojnë të fitoni më shumë.

Edhe nëse nuk mund ta përballoni, prapë mund ta përdorni atë kohë dhe jo thjesht të humbisni kohën në Hacker News ose Reddit. Mund të dëgjoni audio libra ose *podcasts*, të lexoni libra ose madje të punoni në projektet tuaja personale.

Vlerësoni marrëdhëniet tuaja me të tjerët

Pavarësisht se sa shumë punoni, marrëdhëniet me të tjerët janë jashtëzakonisht të rëndësishme.

Asnjë shumë parash nuk mund të blejë kohën që kaloni me familjen ose të dashurit tuaj.

Sakrifikimi i asaj kohe dhe në vend të kësaj thjesht përpjekja për të përqendruar tërë jetën tuaj në inxhinierinë e softuerit do t'ju bëjë më

pak të lumtur, gjë që gjithashtu mund t'ju bëjë të ndiheni më pak të lidhur me të tjerët dhe më të mjerë. Si rezultat, ju keni më shumë gjasa të bëni më pak gjëra.

Siç thotë themeluesi i Y Combinator Sam Altman:

“Mos e neglizhoni familjen dhe miqtë tuaj për hir të produktivitetit – ky është një kompromis shumë i pavend (dhe ka shumë të ngjarë një humbje produktiviteti, sepse do të jeni më pak të lumtur).”

Në fund të fundit, ne jemi qenie njerëzore, jo vepra njerëzore.

Ne kemi nevojë për të kushtuar kohë për t'u rigjallëruar dhe për t'u lidhur me të dashurit tanë.

Marrëdhëniet profesionale

Pavarësisht nëse jeni apo jo i vetmi inxhinier që punon në një projekt, nuk duhet të lejoni që egoja juaj t'ju bëjë të mendoni vetëm për veten tuaj.

Për inxhinierët, egoja është armiku më i keq.

Disa inxhinierë priren të mendojnë fitim/humbje, në të cilën të tjerët duhet të humbasin që dikush të fitojë. Ju mendoni se do të promovoheni ose do të merrni një rritje page nëse kolegët tuaj duken keq para menaxherit tuaj.

Si rezultat, do t'i orientoni veprimet tuaja drejt ekspozimit sa më të madh të vetes dhe gjërave që i bëni ju, marrjes së meritave pa të drejtë ose nënçmimit të kolegëve tuaj, të gjitha për të përfaqësuar veten si më të ngritur, më superior.

Kjo jo vetëm që do t'ju japë një lloj kënaqësie sipërfaqësore pasi jeni duke u përpjekur vazhdimisht të nënvlerësoni kolegët tuaj e që tregon edhe pasiguritë që i keni për vete, por do të dëmtojë produktivitetin e

ekipit tuaj në tërësi, pasi ju dhe kolegët tuaj nuk do të jeni aspak të gatshëm të punoni së bashku.

Nëse dëshironi të jeni një inxhinier efektiv, duhet të dalloheni nga të tjerët.

Në çdo situatë, duhet të përpiqeni të arrini alternativën më të mirë për të gjithë ekipin.

Ju duhet të mendoni për zgjidhje reciproke të dobishme që përfundimisht do të çojnë në një zgjidhje më të mirë në periudha afatgjate, në vend se vetëm ju si individ në çdo situatë të fitoni me çdo kusht.

Kultivoni zakonin për t'i bërë vetes pyetje të cilat ju nxisin në bashkëpunim dobiprurës për të gjithë, si për shembull "Si mund të arrijmë që të dy atë që duam pa dëmtuar marrëdhënien tonë dhe ekipin?"

Mund të keni ndonjëherë keqkuptime me kolegët, por kjo nuk do të thotë që harmonia dhe marrëdhëniet që keni të shkatërrohen.

Aftësia juaj për t'u marrë me njerëzit është një nga veprimtaritë kryesore në jetën tuaj.

Shmangni sa më shumë debatet dhe fokusohuni në përfitimet afatgjata.

Kur filloni me rezultatin në mendje, nuk dëshironi të jeni vetëm, edhe nëse arrini qëllimet tuaja më të mëdha. Të jetoni në një ishull të madh pa askënd afër është ndoshta një aventurë që nuk dëshironi ta përjetoni.

Nuk ka dyshim që projektet e mëdha zhvillohen nga shumë njerëz që punojnë si ekip.

Bill Gates filloi Microsoft-in me Allen, i cili madje doli me emrin Microsoft.

Elon Musk krijoi kompaninë e tij të parë IT, Zip2, me vëllain e tij Kimbal, dhe më pas ai e shiti kompaninë te AltaVista për 340 milionë dollarë. Instagram u nis nga Kevin Systrom dhe Mike Krieger.

Amazon ka më shumë se 341,000 punonjës. Microsoft ka më shumë se 120,000 punonjës.

Google, pas shumë kërkimesh për ndërtimin e ekipit të përsosur, ka zbuluar se disa nga ekipet më produktive ishin ato me një mjedis që kultivonte bashkëpunimin e mirëfilltë dhe përqafonte sigurinë psikologjike. Profesoresha e Shkollës së Biznesit të Harvardit, Amy Edmondson, e përshkruan sigurinë psikologjike si "një ndjenjë besimi se ekipi nuk do të turpërojë, refuzojë ose ndëshkojë dikë për të folur".

Gjithkush ka lirinë të kontribuojë, të bashkëpunojë dhe të përfshihet në gjithçka që dëshiron. Sa herë që e gjeni veten si pjesë të një debati me një koleg, përpiquni të kuptoni interesin e tyre thelbësor. Drejtojuni atyre në mënyrë që këto biseda të bëhen reciproke të dobishme dhe produktive. Në këtë mënyrë, ekipi juaj mund të jetë shumë më produktiv duke përfituar nga pikat e forta të çdo anëtari. Puna ekipore sjell më tepër rezultate se sa shuma e pjesëve të saj.

Nëse dëshironi të jeni një programues produktiv, përpiquni të ndihmoni ekipin tuaj të bëhet më bashkëpunëtor. Kjo mund të bëhet duke vlerësuar lirinë e çdo shoku të skuadrës dhe duke i ndihmuar ata të ndihen shumë rehat duke shprehur këndvështrime të ndryshme pa u frikësuar që mund të nënçmohet mendimi i tyre. Lejojini të gjithë të kontribuojnë dhe të bashkëpunojnë për gjithçka që ata e shohin interesante dhe ia vlen të kontribuojnë dhe t'i kushtojnë vëmendje.

Përqendrohuni në gjërat më të rëndësishme

Jetojmë në një kohë shpërqendrimi, ku është shumë e vështirë t'u rezistosh emaileve të panumërta ose mesazheve në Facebook dhe WhatsApp që marrim rregullisht. Ato mund të përfaqësojnë një pjesë të rëndësishme të jetës apo punës sonë.

Edhe pse është kështu, mund të ketë raste jo shumë të rralla kur vëmendja dhe energjia jonë arrijnë një lloj shterimi si pasojë e ndërprerjeve të panevojshme, të cilat jo vetëm që do të na marrin shumë kohë, por edhe do të na bëjnë të ndihemi fajtorë për humbjen e kohës, si dhe shtimit të stresit.

Atëherë mund të fillojmë të pyesim veten pse nuk ishim në gjendje të përfundonim atë që duhej të bënim.

Natyrisht, Ajnshtajni nuk kishte një celular, as Viber, por ai kishte llojet e tij të shpërqendrimeve dhe kishte mënyra për t'u marrë me to nga të cilat ne mund të mësojmë. Djali i tij raportoi se "edhe qara më e fortë e foshnjës nuk dukej se e shqetësonte babanë", duke shtuar, "Ai mund të vazhdonte punën e tij plotësisht i papërshkueshëm nga zhurma". Aftësia e tij për t'u përqendruar thellë dhe për të punuar për periudha të gjata kohore pa ndërprerje e ndihmoi atë të arrinte përparime historike. “Isha në gjendje të bëja një punë të plotë të ditës në vetëm dy ose tre orë.

Pjesën e mbetur të ditës, unë do të përpunoja idetë e mia, "thotë Ajnshtajni për menaxhimin e kohës së tij në punën e tij jo shumë të vështirë për nga aspekti intelektual të cilën e bënte në zyrën e patentave në Bern, gjë që i dha atij kohë për t'u fokusuar në angazhime më sfiduese.

Inxhinierët e softuerit mund të mësojnë nga Ajnshtajni dhe të praktikojnë bllokimin e shpërqendrimeve. Mos pretendoni se jeni në gjendje të përqendroheni në të njëjtin nivel intensiteti me shkëputje të panumërta nga puna për të shikuar risitë më të fundit në Facebook!

Tim Ferriss, autori i librit Tool of Titans, shkruan se si "Single Tasking është një superfuqi". Ai shton, “Në një ekonomi dixhitale, ku shpërqendrimi është një monedhë, nëse mund të përqendroheni në një gjë për tre deri në pesë orë në të njëjtën kohë dhe të bllokoni të gjitha shpërqendrimet, ju keni një përparësi të madhe, jeni në gjendje të bëni punë të madhe dhe lidhni gjëra që nuk janë të lidhura,” pra si rezultat i përqendrimit, mund të jeni në gjendje të bëni zgjidhje kreative dhe të keni mundësi të jashtëzakonshme.

Provoni të bëni një kompromis me menaxherin tuaj për të lënë organizuar pjesë të caktuara të ditës për komunikim dhe investoni pjesët e tjera në mendim, implementim, si dhe mësimin e koncepteve ose teknologjive të reja.

Kur jemi në gjendje të distancohemi nga ato ndërprerje dhe të kultivojmë shprehi të mira të punës, ne rrisim shanset për t'u zhytur më thellë në punën tonë dhe si rezultat, ne bëhemi shumë më produktivë. Autori i librit të famshëm, "7 Zakonet e njerëzve shumë të efektshëm", Stephen Covey e përmend: "Shumica prej nesh shpenzojnë shumë kohë për atë që është urgjente dhe jo mjaftueshëm për atë që është e rëndësishme". Ai shpjegoi më tej, "Çështja kryesore nuk është të jepni përparësi për atë që është në orarin tuaj, por të planifikoni prioritetet tuaja."

Natyrisht, jo çdo detyrë ka të njëjtin lloj rëndësie dhe urgjence. Covey përmendi rendin që duhet të ndjekim për të qenë më efektivët:

• E rëndësishme dhe urgjente.

• E rëndësishme dhe jo urgjente.

• Jo e rëndësishme dhe urgjente.

• Jo e rëndësishme dhe jo urgjente.

Nëse dëshironi të jeni një inxhinier efektiv, duhet të shfrytëzoni sa më shumë kohën tuaj duke vendosur gjërat me prioritet në agjendën tuaj. Ju duhet të bëheni lider dhe të menaxhoni agjendën tuaj sipas skemës së mësipërme të renditjes.

Siç tha Covey**, "Gjëja kryesore është të mbash gjënë kryesore, gjënë kryesore."**

Ka shumë libra dhe artikuj që përmendin "menaxhimin e kohës". Në fakt, ju nuk mund të menaxhoni kohën. Ju mund të menaxhoni vetëm prioritetet tuaja.

Përcaktimi i prioriteteve mund të duket i vështirë, pasi mund të keni frikë të humbisni gjëra të tjera. Megjithatë, sapo të jeni mësuar ta bëni atë vazhdimisht dhe të shihni përfitimet dhe shpërblimet emocionale që sjell, bëhet më e lehtë dhe shumë e këndshme.

Siç thotë Sam Altman:

“Nuk ka rëndësi se sa shpejt ecni nëse është në një drejtim pa vlerë. Zgjedhja e gjësë së duhur për të punuar është elementi më i rëndësishëm i produktivitetit dhe zakonisht pothuajse injorohet.”

Vlerësojeni mësimin

Zhvillimi i softuerit është një nga profesionet më të kërkuara të kohës sonë. Ka vazhdimisht vende të reja pune, të cilat tërheqin si të rinjtë, ashtu edhe të punësuarit e fushave të tjera të cilët mund të lakmojnë të dalin në fushën tonë.

Ata që e dinë që mund të marrësh një rrogë shumë të mirë duke punuar si inxhinier softuerësh dhe për rrjedhojë, e nisin karrierën e tyre me ambicie të mëdha.

Sidoqoftë, edhe nëse merrni një punë në zhvillimin e softuerit, mund të bëheni të shkëlqyer vetëm nëse ju pëlqen të mësoni dhe të programoni rregullisht. Është një nga profesionet e pakta në të cilën

vazhdimisht duhet të mësoni diçka të re. Nuk janë vetëm konceptet ekzistuese që duhet të dini. Ju duhet të përshtateni me shpikjen e vazhdueshme të teknologjive të reja, koncepteve të reja të cilat mund të jenë shumë më ndryshe nga ato që jeni mësuar më parë. Ju duhet të përshtateni me ndryshimet në treg dhe të mësoni çdo gjë të re që aktualisht konsiderohet si e vlefshme.

Do t'ju duhet të mësoni vazhdimisht shumë. Për ta mbajtur trurin tuaj të angazhuar vazhdimisht në mësim, do t'ju duhet të jeni kurioz dhe të jeni gati për mësuar e për të pyetur të tjerët kur nuk kuptoni.

Shpesh, programuesit punësohen në bazë të njohurive të tyre ekzistuese dhe fillojnë të mendojnë se nuk kanë më nevojë të mësojnë gjëra të reja. Sidoqoftë, do të mund të shkëlqeni si inxhinier softuerësh vetëm nëse jeni kurioz dhe e doni procesin e mësimit, pasi nevoja për të mësuar nuk ndalon asnjëherë.

Në nëntor 1915, pasi shkroi vetëm dy faqe të asaj që ai e quajti "një nga veprat më të bukura të jetës sime", Ajnshtajni i dërgoi një letër djalit të tij 11-vjeçar Hans Albert. Ai lavdëroi djalin e tij për përpjekjet e tij për të mësuar, duke thënë: "Kjo është mënyra për të mësuar më shumë... Kur po bën diçka me një kënaqësi të tillë sa nuk e vëren se koha kalon."

"Kurioziteti ka arsyen e vet për të ekzistuar," shpjegon Ajnshtajni. "Një njeri nuk mund të mos jetë i ngazëllyer kur sodit misteret e përjetësisë, të jetës, të strukturës së mrekullueshme të realitetit."

Bëhuni kurioz se si funksionon dhe strukturohet një *framework*. Kur mësoni diçka në hollësi, fitoni një pamje të qartë të mekanizmave dhe funksionaliteteve të saj.

Mos e pranoni thjesht që React është një librari e shkëlqyer për *front end*- mësoni se si funksionon. Për më tepër, konsiderojeni mundësinë e kontributit dhe përmirësimit të tij, pasi që është *open source, pra me kod të hapur dhe të qasshëm për të gjithë*.

Kini kujdes gjithashtu që të mos bëheni të fiksuar pas parave. Natyrisht, ne të gjithë kemi nevojë për para për të paguar faturat dhe për të blerë ushqim për veten dhe familjen tonë, por nëse doni të shkëlqeni në zhvillimin e softuerit, duhet të kultivoni një pasion për të mësuar dhe zhvilluar.

Ju duhet ta doni programimin dhe të ndiheni mirënjohës që keni mundësinë të ndikoni pozitivisht në jetën e miliona njerëzve me rreshtat e kodit që shkruani.

Ajnshtajni besonte se "dashuria është një mësues më i mirë se një ndjenjë e përgjegjësise".

Ajo që ne mund të mësojmë nga kjo si inxhinierë softuerësh është rëndësia e të punuarit jo vetëm për një rrogë të mirë, por sepse ne e duam të mësuarit dhe punën tonë në përgjithësi dhe kemi një kuriozitet dhe dëshirë të brendshme që na mban të angazhuar madje edhe pas orarit të punës ose gjatë fundjavave kur shefi ynë nuk po shikon.

Kultivoni shprehi të mira pune

Është e vërtetë që disa nga këto gjëra që i kemi përmendur është shumë më e lehtë t'i thaush se sa t'i bësh, por besojmë se është shumë e rëndësishme t'i zbatojmë ato në jetën tonë.

Nëse dëshironi të bëheni një inxhinier i shkëlqyer softuerësh, së pari duhet të vendosni ta bëni këtë, pra të merrni vendim. Siç tha Stephen Covey, "Unë nuk jam produkt i rrethanave të mia.

Unë jam produkt i vendimeve të mia."

Përsosmëria nuk është e rastësishme, por vjen si rezultat i planifikimit të kujdesshëm, punës së palodhur dhe përkushtimit të përkushtuar. Siç tha Aristoteli, "Ne jemi ajo që bëjmë vazhdimisht.

Përsosmëria, pra, nuk është një veprim, por një zakon.”

Kam frikë t’i futem programimit. Çfarë të bëj?

Kur dëgjoni emrin e Elon Musk-ut, cilat mund të jenë ndër gjërat e para që ju vijnë në mendje?

Me siguri do ta kujtoni atë si një "Iron Man" modern, apo “Njeriun e Hekurt”, i cili është me të vërtetë i zgjuar dhe me të vërtetë i guximshëm duke ndjekur synimet e tij, pavarësisht që shumë gjëra që ai i bën ose që i synon duken si të pamundshme, ose thjesht çmenduri.

Përveçse është një person i jashtëzakonshëm me arritjet e tij të deritanishme, etikën e tij të rrallë të punës, me nga 100 orë pune në javë dhe qëllimin e tij të madh për të bërë të mundur transportin ndërplanetar për njerëzit, ai gjithashtu ndjen frikë.

Po, kjo mund të tingëllojë jo edhe aq e mundshme dhe se thjesht nuk jeni mësuar t'i dëgjoni këto gjëra nga njerëzit që duken më të guximshmit, por ai e konfirmoi këtë në një intervistë që kishte.

Në vijim mund ta lexoni transkriptën e intervistës që e kishte me Sam Altman-in.

Sam Altman: Një gjë që më pëlqen shumë tek ju është se jeni jashtëzakonisht i patrembur dhe i gatshëm të përballeni me njerëzit e tjerë që ju thonë se diçka është e çmendur. Dhe unë njoh shumë njerëz goxha të çmendur. Ju ende bini në sy. Nga vjen kjo ose si mendoni për marrjen e një vendimi kur të gjithë ju thonë: "Kjo është një ide e çmendur"? Ku e gjeni forcën e brendshme për ta bërë këtë?

Elon Musk: Epo, para së gjithash do të thosha se në fakt mendoj se ndjej frikë mjaft të fortë. Pra, nuk është sikur kam mungesën e frikës. E ndjej mjaft fort. Por ka raste kur diçka është mjaft e rëndësishme që ju besoni në të aq sa e bëni atë edhe pse keni frikë. Sam Altman: Pra, duke folur për gjëra të rëndësishme.

Elon Musk: Është sikur njerëzit të mos mendojnë, mirë, "Unë ndjej frikë për këtë dhe prandaj nuk duhet ta bëj", është normale të ndjesh frikë. Për shembull, do të duhet të keni ndonjë problem mendor nëse nuk ndjeni frikë.

Sam Altman: Pra, ju thjesht e ndjeni atë dhe lejoni që rëndësia e saj t'ju shtyjë ta bëni atë gjithsesi? Elon Musk: Po. E dini, në fakt diçka që mund të jetë e dobishme është fatalizmi, në një farë mase. Nëse thjesht pranoni probabilitetet, atëherë kjo zvogëlon frikën. Kur nisa SpaceX, mendova se shanset e suksesit ishin më pak se 10% dhe thjesht pranova që në fakt ndoshta thjesht do të humbisja gjithçka. Por kjo ndoshta do të bënte një përparim. Nëse do të mund ta çonim topin përpara, edhe sikur të vdisnim, ndoshta ndonjë kompani tjetër mund të merrte stafetën dhe të vazhdonte ta lëviznim përpara, kështu që ne do të bënim akoma diçka të mirë.

Po, e njëjta gjë me Tesla-n. Mendova se shanset që një kompani makinash të ketë sukses ishin jashtëzakonisht të ulëta."

Mos shkoni tani dhe hidhuni nga kati i gjashtë i një ndërtese dhe bëni gjëra të tjera të ngjashme të çmendura thjesht sepse doni të mposhtni frikën tuaj të brendshme pasi tani doni të bëheni të guximshëm si Eloni. Ne thjesht po përpiqemi të ju kujtojmë faktin që është në rregull të keni frikë dhe se nuk duhet të lejoni që frika të ju pengojë të punoni drejt qëllimeve tuaja në të cilat besoni, në veçanti për idenë tuaj që të merreni dhe të shkëlqeni si programer apo inxhinier softueri. Eloni nuk lejoi që frika e dështimit ta pengonte atë të niste Space X dhe Tesla-n, pavarësisht nga shanset e ulëta për sukses dhe të gjitha vështirësive që kishte.

Ajo që mund të jetë e pazakontë për Elonin dhe njerëz të tjerë të suksesshëm që na mahnitin për punën që bëjnë është një lloj tjetër frike që ata zakonisht kanë: Është frika se mos humbasin. Ata veprojnë pavarësisht frikës. Ata kanë frikë se nëse nuk veprojnë, mund të humbasin mundësitë që kanë përpara. Siç thotë, Wayne

Gretzky, "Ju humbisni 100% të goditjeve që nuk bëni." Edhe pse mund të keni frikë që të filloni programimin apo frikësoheni që projektet e juaja mund të dështojnë, mos u ndalni. Nisjani mësimit dhe programimit edhe pse mund të keni frikë.

Rikujtojani vetes që personat që ju i shikoni në piedestale, në majat e kompanive ku dëshironi të punoni edhe ju, dikur ishin fillestarë dhe pa përvojë. Nuk është që janë lindur me ato njohuri dhe që asnjëherë nuk janë ndjerë të frikësuar, apo nuk kanë pasur probleme në gjetjen e punës.

A mund ta mësoj programimin brenda një nate?

Një defekt softuerësh në makinën Therac-25 shkaktoi vdekjen e pesë pacientëve pas marrjes së një doze masive rrezesh X. Knight Capital humbi gjysmë miliardë dollarë për gjysmë ore kur një defekt në softuer lejoi kompjuterët të shisnin dhe blinin miliona aksione pa mbikëqyrje njerëzore.

Këto dhe shumë histori të tjera tregojnë se si defektet në dukje të parëndësishme mund të shkaktojnë kaq shumë fatkeqësi tragjike.

Softueri po bëhet gjithnjë e më i rëndësishëm dhe kjo nuk duket se do të ndalet së shpejti.

Në të njëjtën kohë, kjo vjen me rritjen e përgjegjësisë për programuesit që pritet të jenë shumë të kujdesshëm dhe vërtet të mirë në atë që bëjnë.

Jo programuesit që kaluan vetëm një natë duke mësuar disa rreshta kodi nga një libër dhe kanë arritur të punësohen pasi kanë dërguar qindra emaila rekrutuesve duke kërkuar një punë.

Prisni, a është vërtet e mundur të mësoni programim në vetëm 1 natë?

Edhe pse tingëllon si joserioze dhe qesharake, një pyetje e ngjashme u bë në Quora më shumë se 5 vjet më parë.

Fatkeqësisht, nuk kemi arritur që ta gjejmë pyetjen e njëjtë, por na kujtohet që nga atëherë.

Ndoshta, personi që bëri pyetjen ishte duke u tallur, ose kishte një provim të nesërmen dhe shpresonte të merrte përgjigje inkurajuese për të mësuar gjithë natën dhe për të studiuar para provimit.

Njëra nga përgjigjet që na kujtohet ishte kështu disi:

“Merre një llaptop dhe shko në polin e veriut. Një natë atje zgjat 6 muaj. Kështu mund të rrisni shanset tuaja për të mësuar programim.”

Jetojmë në këtë kohë ku duam gjithçka në pak sekonda.

Duam ushqim të shpejtë, makina të shpejta, të humbim peshë shpejt etj.

Ky është mentaliteti që e kemi shumicën e kohës dhe presim që e njëjta gjë të jetë edhe në fusha të tjera. Megjithatë, mjeshtëria e vërtetë vjen nga puna e madhe dhe me përkushtim.

Peter Norvig, i cili është drejtor i kërkimit në Google duke sugjeruar që të mësoni të programoni për 10 vitesh:

"Në 24 orë nuk do të keni kohë të shkruani disa programe të rëndësishme dhe të mësoni nga sukseset dhe dështimet tuaja me to. Nuk do të keni kohë të punoni me një programues me përvojë dhe të kuptoni se si është të jetosh në një mjedis C++. Me pak fjalë, nuk do të keni kohë për të mësuar shumë. Pra, libri mund të flasë vetëm për një njohje sipërfaqësore, jo për një kuptim të thellë. Siç tha Alexander Pope, pak mësim është një gjë e rrezikshme.”

Nëse ua përmendni këtë njerëzve, atyre mund të mos ju pëlqejë, por ky është realiteti.

Nuk mund të hidhesh thjesht nga printimi i disa fjalëve "Hello World" dhe të presësh që të nesërmen të jesh në gjendje që ta ndërtosh Google-in e ardhshëm.

Nuk e mohojmë faktin që mund të zhvilloni një aplikacion vërtet të bukur brenda pak orësh, por kjo aftësi nuk vjen aq shpejt. Ekziston një zhvillues i cili ka zhvilluar 10 aplikacione në 10 orë në një seancë, por ky nuk është rezultat i të mësuarit një natë. Ai mësoi shumë derisa arriti ta realizonte atë.

Duhet kohë për të mësuar diçka vërtet mirë.

Sa më shumë të bëni diçka, aq më shumë ka gjasa që të përmirësoheni në të, gjë që rezulton në një përmirësim të punës suaj dhe cikli përsëritet.

Tani që e keni lexuar këtë, mos u mbingarkoni shumë me rrugën e gjatë e cila mund të duket shumë sfiduese përpara jush.

Tani, në vend se ta pyesni veten nëse mund të mësoni programim brenda një nate, një pyetje më e mirë do të ishte:

Cila është një gjë e vogël por që është e dobishme dhe e vlefshme që mund ta mësoj sonte?

Tregu i IT-së në Kosovë

Kjo temë ka për qëllim që të ju informoj me një përshkrim të përgjithshëm sa i përket tregut të IT-së në Kosovë. Pasi që shumica e programuesve të rinj i qasen tregut kanë pak ose aspak njohuri rreth tij, me përshkrimin e tregut prej këndvështrimeve të ndryshme që do të bëjmë më poshtë, si objektiv e kemi që të hedhim pak dritë mbi këtë çështje për ta. Me këto njohuri, besojmë që edhe vendimet që ju si programues do t'i merrni do të jenë më të qëlluara për shkak që janë bërë në bazë të informatave.

Historik i shkurtër nga këndvështrimi ynë

Tregu i IT-së në Kosovë është treg relativisht i ri. Nëse tentojmë ta llogarisim me vite, atëherë si pikënisje mund ta marrim fillimin e shekullit 21, më konkretisht vitet 2000-2002. Shkurtimisht, mund ta përmbledhim që tregu ka kaluar nëpër këto pika:

- Treg i fokusuar në rrjetin telefonik me PTK-në si entitetin kryesor.

- Treg me ofrues lokal të shërbimeve të internetit nëpër lagje të ndryshme.

- Treg me ofrues të shërbimeve të internetit në nivel të shtetit si Ipko, Kujtesa, të cilat e lehtësuan edhe qasjen në internet të bizneseve, institucioneve shtetërore dhe familjeve.

- Treg me kompani kryesisht të fokusuara në tregun lokal me projekte që vijnë si rezultat i fitimit të tenderëve ose granteve financiare.

- Treg me kompani që ofrojnë shërbime outsource.

- Së fundi, treg me kompani që janë degë të kompanive me bazë në vende të tjera dhe kompani lokale që merren me zhvillimin e produkteve të veta.

Edhe para vitit 2000, kemi pasur raste të projekteve të IT-së dhe programuesve, mirëpo kanë qenë të paktë në numër. Qasjet në pajisjet kompjuterike kanë qenë shumë të rralla nëpër shtëpi.

Kompjuterë kishte më tepër nëpër zyre të institucioneve të ndryshme shtetërore. Projektet në atë kohë ishin kryesisht të përgatitura me Visual Basic, Microsoft Access, C++, et. e që kryesisht kanë të bëjnë me menaxhim të të dhënave, si për shembull, mirëmbajtja e kontabilitetit të ndonjë kompanie.

Disa veçori të tregut të IT-së në Kosovë

Sot tregu i IT-së në Kosovë është tregu më premtues dhe më së tepërmi potencial, me kërkesën më të madhe për punëtorë të rinj dhe me pagesat dhe kompensimet më të mira. Nëse arrini të jeni pjesë e këtij tregu, atëherë jeni shumë me fat, për shkak të përparësive të shumta që ju ofrohen gjatë karrierës tuaj në këtë fushë. Për ta kuptuar gjendjen e tregut, do t'i përmendim disa veçori më kryesore.

Treg i qendërzuar në Prishtinë

Nëse jeni duke u marrë me programim, me siguri keni punuar, vazhdoni të punoni, apo synoni të dilni në një kompani që zyrat i ka në Prishtinë. Prishtina i bie të jetë si Silicon Valley për Kosovë.

Pothuajse çdo gjë që ka të bëjë me IT burimin e ka prej aty, fakultetet më me renome në vend janë aty, qarkullimi më i madh i të talentuarve është aty, aeroporti është afër (vizitat në zyre nga ndërkombëtarë mund të ndodhin brenda ditës), pastaj ngjarje të ndryshme ndodhin aty, e shumë e shumë të tjera.

Ky gravitacion që Prishtinën e ka bërë si qendër të IT-së reflekton si pozitivisht, ashtu edhe negativisht tek disa. Sa i përket mendimit tonë, qendërzimin e bizneseve në Prishtinë e shohim si gjë tejet pozitive, sidomos në këtë fazë kur tregu është i ri, dinamik dhe me potencial të madh.

Qasja në persona të talentuar dhe me përvojë është e shpejt, takimet fizike “sy-me-sy” mund të ndodhin brenda minutave, takime mes programuesve ndodhin gjatë një pasdite dhe më e rëndësishmja: konkurrenca vazhdimisht rritet, që ndikon në progres të mëtutjeshëm.

Në rastet kur tregu stabilizohet, pritet që startup-et dhe kompanitë e vogla të kalojnë në kompani të mëdha, e që mund të dërgojë më pas në shpërndarje të tregut edhe në qytetet e tjera, e cila gjë mund të ndikojë akoma më tepër në përparim të tregut. E vërtetë që ka kompani që merren me zhvillim softueri edhe në qytete të tjera, por këto janë më pak në numër, karakterizohen me numër të vogël të punëtorëve, mirëpo me staf zakonisht të kalitur dhe me përvojë të madhe.

Të gjitha këto përfitime në fushën e IT-së që ofrohen në veçanti në Prishtinë nuk bën të neglizhohen nga ju që jetoni dhe veproni në qytete të tjera, e posaçërisht nëse jeni akoma vetëm student apo pa përvojë të mëhershme si programues. Puna në Prishtinë ofron mundësi të bashkëpunimit me disa nga personat më të aftë në Kosovë, si dhe ofron mundësi e të qenit pjesë e kompanive më të mira në Kosovë, me paga shumë të mira dhe fitim përvojash shumë të vlefshme për një karrierë të ndritshme.

Mungesa e talentit

Edhe pse mund të jenë rreth mijëra studentë të ri që çdo vit regjistrohen në drejtimin e shkencës kompjuterike që ofrohet nga ndonjë institut i arsimit të lartë, prapë se prapë tregu i IT-së në vend ka nevojë për shumë më tepër nevojë se sa që ka persona për punësim.

Me fjalë të tjera, në Kosovë ndodh që një kompani vazhdimisht ta ketë të hapur procesin e punësimit, apo të publikoj shpallje për vende të reja pune çdo dy javë. Ka raste kur një kompani e re hapet dhe

kërkon punësimin e 50 punëtorëve të rinj, mirëpo prapë është vështirë gjetja e një numri kaq të madh të punëtorëve të cilët janë në gjendje të punësohen.

Shkaktarët që ne mendojmë që e kanë sjell gjendjen deri në këtë nivel:

- Mos marrja seriozisht e sektorit të IT-së nga qeveritë e deritanishme.

- Mungesa e një plani rregullues që do ta analizonte tregun, talentin dhe që do të listonte hapa konkretë në edukimin, trajnimin dhe përgatitjen e personave të rinj për vende të punës.

- Dalja e një numri të madh të të talentuarëve dhe të personave me përvojë jashtë Kosovës.

Vendet perëndimore për shkak të mungesës së talentit kanë bërë lehtësime të mëdha për marrjen e personave me potencial nga vendet e jashtme, e sidomos të personave që kryejnë një pjesë të studimeve atje dhe arrijnë të tregohen të gatshëm për integrim.

- Prodhim i kuadrove të shumta por që nuk kanë cilësi të kënaqshme.

- Globalizimi që po ndodh pas pandemisë. Një numër i madh i kompanive e kanë kuptuar që puna nga larg është shumë e dobishme, e cila gjë ka ndikuar në rritjen e numrit të madh të të punësuarve nga e mbarë bota, duke përfshirë këtu edhe persona nga Kosova të cilët punojnë drejtpërdrejt për kompani jashtë Kosovës.

Tërë këtë situatë me të cilën ballafaqohen bizneset në fushën e IT-së mund ta shfrytëzoni në favorin tuaj në mënyra të ndryshme:

- Këshillohuni me dikë për tregun e IT-së në Kosovë (kompanitë më të mira, teknologjitë më të përdorura, pagat më të mira, ambientet më të mira etj.).

- Investoni 3-6 muaj në mësimin e 2-3 teknologjive të cilat përdoren më së shumti në Kosovë.

- Aplikoni në këto kompani, futuni në intervista dhe merreni punën të cilën e synoni.

Në këtë situatë kaotike, gjasat e kalimit të intervistës dhe arritja e një pagese shumë të mirë janë të mëdha se sa para pak viteve. Këtë mundësi që e keni tani mund të mos e keni më vonë, andaj mos e humbisni.

Kompanitë që identifikohen me outsource

Outsource-i mbetet njëra nga modelet më të përhapura të biznesit e cila paraqet procesin e lidhjes së marrëveshjes së një kompanie në Kosovë me një kompani tjetër me bazë kryesisht jashtë Kosovës për t'i kryer shërbime të zhvillimit dhe mirëmbajtjes softuerike. Këto shërbime përfshijnë përfundimin nga fillimi deri në fund të projekteve, zhvillimin e moduleve në projekte aktuale, mirëmbajtjen e projekteve, etj.

Ky model i biznesit mund të niset me lehtësi, por është më i vështirë për t'u mirëmbajtur për periudha të gjata kohore. Zakonisht kompanitë që bëjnë outsourcing e kanë një person të besueshëm jashtë Kosovës që siguron kontakte nga jashtë për kompaninë në Kosovë. Më pas, kompania në Kosovë fillon në punësimin e personave të nevojshëm që do ta kryejnë punën. Në rastin më të mirë, kompania në Kosovë me cilësinë e treguar arrin që ta bind klientin aktual që të vazhdohet kontrata, apo, në rastin më të mirë, kompania arrin të lidhë marrëveshje edhe me klientë të tjerë, duke e pasuruar kështu portfolion me shembuj të punës së mirë të kryer me klientin e mëparshëm.

Kompanitë outsourcing që kanë arritur të mbijetojnë për një kohë relativisht të gjatë ndodhen në këso situata. Pra nuk varen vetëm nga një klient, në të cilin rast, humbja e një klienti mund të mos e dëmtojë edhe aq kompaninë e cila ka kontrata me klientë të tjerë. Në anën tjetër, kompanitë outsourcing (sidomos ato që janë në fillimet e tyre) që varen nga një kontratë e vetme, në rastet e përfundimit ose shkëputjes së kontratës, mund të përfundojnë me falimentim. Si rezultat i kësaj lloj pasigurie, kompanitë e reja mund ta kenë të vështirë që t'i bindin programuesit që të jenë pjesë e tyre për shkak të rrezikimit të stabilitetit. Natyrisht, përkundër ambientit të pasigurt në të cilin ndodhen këto kompani, ato zakonisht mund të vijnë me pagesa të larta, e cila gjë patjetër që mund të zgjojë interesimin e programuesve.

Ja disa nga arsyet pse ju si programues duhet ta konsideroni punësimin në një kompani e cila merret me outsource:

- Kur jeni në fazat fillestare të karrierës tuaj, shumë shpejt mund të avanconi në këto lloj kompanish, sepse mundësia për të kaluar nga një teknologji në tjetrën, nga një projekt në tjetrin është e madhe, e cila gjë mund të ju përgatit shumë profesionalisht.

- Pagat më konkurruese në treg jepen zakonisht nga këto lloj kompanish.

- Mund ta keni rastin që të jeni drejtpërdrejt në kontakt me punëtorë të klientit, ku njëkohësisht mësoni edhe prej praktikave të tyre të punës.

- Keni vazhdimisht mundësi të komunikimit (zakonisht në gjuhën angleze) ku njëkohësisht avanconi aftësitë e juaja shpesh herë të injoruara por shumë të rëndësishme si: komunikimi verbal, prezantimi, sqarimi, shkrimi i mesazheve, dokumenteve, emailave, etj.

- Për një periudhë prej disa viteve, ju mund të jeni në gjendje që të fitoni njohuri dhe shkathtësi të mjaftueshme të cilat jua mundësojnë punësimin drejtpërdrejt për kompani jashtë Kosovës.

E pse ju si programues nuk duhet të punoni në një kompani që merret me outsource:

- Mund të ju bie që të kaloni në 2-3 projekte tërësisht të ndryshme brenda vitit. E këto projekte mund të jenë me teknologji të ndryshme. Nëse nuk ju pëlqen që të bëni ndërrime të shpeshta të teknologjive apo të projekteve, atëherë puna në kompanitë që merren me outsource mund të mos jetë për ju.

- Në outsource, në pak raste keni mundësi që të nisni diçka nga fillimi deri në fund, e më pas ta monitoroni dhe mirëmbani vazhdimisht. Shumë programues kanë dëshirë që ta nisin diçka vetë dhe ta dërgojnë deri në fund.

- Në outsource, zakonisht ju si programues keni detyra të caktuara nga të tjerët të cilat ju duhet që t'i kryeni dhe kaq. Janë të pakta rastet kur mund të keni hapësirë që ndonjë ide që e keni, ndonjë sugjerim më ndryshe rreth projektit ta implementoni dhe të keni ndikim të theksuar me të në ecurinë e punës, si dhe tërësinë e projektit.

Kompanitë që merren me zhvillim të produkteve

Kompanitë që merren me zhvillim të produkteve softueri mund të jenë duke zhvilluar një apo më tepër produkte që nisen dhe konkretizohen nga vetë ajo dhe si synim kanë tregun lokal, global, apo që të dy tregjet.

Tregu në Kosovë për shkak të rrethanave, si mungesa e të hyrave financiare, kufizimit të qasjes në tregun global, mungesa e investitorëve lokalë, numëron vetëm disa kompani me origjinë

vendore që merren me zhvillim të produkteve. Ky numër rritet paksa kur ia shtojmë kompanitë e huaja që merren me zhvillim të produkteve, e që kanë degët e tyre edhe në Kosovë. Edhe pse të pakta në numër, tregu në Kosovë përfaqësohet fuqishëm nga kompani me origjinë vendore si Gjirafa që ka thyer barriera të shumta dhe që operon në tregun lokal dhe global, si dhe gjiganti Celonis (kompani me vlerësim prej miliarda dollarëve), që ka një pjesë të ekipit të zhvillimit në Kosovë.

Për kompanitë që merren me zhvillim të produkteve në Kosovë mund t'i ndajmë në:

- Kompani me origjinë vendore që synim të plotë e kanë tregun lokal ose shqipfolës. Prej më të hershmëve janë kompanitë që kanë nisur produkte për menaxhim të pikave të shitjes, inventarit, kontabilitetit, etj.

- Kompani me origjinë vendore që synim të plotë e kanë tregun lokal dhe global. Zakonisht këto kompani karakterizohen me investues nga jashtë.

- Kompani me qendër jashtë Kosovës e që kanë një degë të tyre edhe në Kosovë.

Programuesit në degën në Kosovë konsiderohen si punëtorë të kompanisë që e ka qendrën jashtë Kosovës. Kjo dallon nga kompanitë që merren me outsource, ku personi në Kosovë që është punëtor i një kompanie kosovare që merret me outsource për klientë jashtë Kosovës konsiderohet thjesht punëtor i kompanisë në Kosovë dhe jo i kompanisë jashtë Kosovës për të cilën ofron shërbime.

Ja disa nga arsyet pse ju duhet ta konsideroni punën në kompanitë që merren me zhvillim të produkteve:

- Pagesat janë të mira. Ato ndikohen nga suksesi i produktit apo produkteve të kompanisë.

- Zakonisht këto kompani e kanë një mision më të madh se sa thjesht sigurimi i të hyrave financiare. Si shembull, një kompani mund ta ketë si qëllim zhvillimin e një produkti që ua lehtëson njerëzve blerjen e gjërave ushqimore në dyqane, duke ua mundësuar që thjesht të futen në dyqan, të marrin gjërat që iu duhen dhe të dalin, duke e kryer pagesën në mënyrë automatike në momentin e daljes nga dera e dyqanit. Misioni i kësaj zgjidhjeje mund të jetë kursimi i kohës së blerësit, zvogëlimi i turmave të njerëzve në dyqane, rritja e qarkullimit ditor, etj. Programuesve të ndryshëm misione të tilla mund t'iu pëlqejnë shumë, të cilët edhe vendosin të punojnë në kompanitë që merren me zhvillim të produkteve të tilla.

- Zakonisht mund ta keni të nevojshme që të merreni me të njëjtat teknologji për periudha të gjata kohore (për dallim nga puna për kompanitë që merren me outsource). Në këtë mënyrë, ju mund ta keni rastin që t'i mësoni shumë mirë këto teknologji derisa të bëheni ekspertë në to. Normalisht që shumica e këtyre kompanive kanë pjesë të produktit të zhvilluar në teknologji të ndryshme, andaj edhe mund ta keni rastin që të merreni me diçka tjetër në kuadër të të njëjtit produkt me qëllim që t'i shmangeni mërzitjes duke kryer punët e njëjta vazhdimisht.

- Në këto kompani keni mundësi që të nisni ide të ndryshme, të bëni planifikime të pjesëve të ndryshme të produktit, të jeni pjesë e zhvillimit të ndonjë produkti nga fillimi deri në fund dhe më pas të merreni me monitorimin dhe mirëmbajtjen e tij. Pra, keni mundësi që një pjesë të cilën e keni implementuar ta shihni duke u zgjeruar edhe më tej, ta mbikëqyrni nga afër dhe të kujdeseni për mbarëvajtjen e produktit në tërësi. Kjo gjë mund të jetë shumë me rëndësi për programues të shumtë.

- Për nga natyrshmëria e punës, mund ta keni rastin që të shënoni ngritje në pozitë. Si shembull, nga zhvillues senior, ju mund të kaloni në udhëheqës ekipi, apo siç njihet ndryshe team lead, menaxher i

departamentit, udhëheqës i sektorit të teknologjisë (CTO), etj. Gjithashtu, edhe rruga për të arritur deri tek këto role mund të jetë më qartësisht e definuar.

- Zakonisht këto kompani janë më stabile financiarisht, në veçanti ato që kanë investitorë të jashtëm dhe që kanë produkte/shërbime që i shesin. Këto kompani e dinë se sa kanë buxhet paraprakisht e cila gjë mund t'i ndihmojë në planifikime më afatgjata.

Pse ju nuk duhet ta konsideroni mundësinë e punësimit tek kompanitë që merren me zhvillim të produkteve?

Sepse:

- Mund të mërziteni duke punuar në të njëjtin produkt për periudha të gjata kohore, megjithëse në kompanitë e mëdha mund ta keni hapësirën që të merreni me zhvillimin dhe avancimin e ndonjë pjese të ndonjë produkti.

- Kompania (sidomos kompanitë e reja që nuk janë ende stabile) mund të kalojnë në faza të ndryshme, si për shembull: dështimi në sigurimin e një investimi, marrja e një investimi, humbja e një klienti, marrja e një klienti të madh, etj. e cila gjë mund të ketë ndikim të madh tek ju si programues. Mund të ketë raste kur kompania mund të ketë dhënë premtime të mëdha përpara ndonjë investitori dhe si rezultat, të ju duhet juve si programues që të punoni shumë më tepër për të arsyetuar investimin e bërë dhe për t'i përmbushur pritjet e investitorit. Kjo gjë mund të mos jetë e mirëseardhur për shumëkënd.

A duhet ta braktisi shkollën që të futem menjëherë në punë?

Kohë më parë ishte një pyetje në Quora ku një person pyeste nëse duhet ta lë fakultetin dhe studimet universitare, duke i marr si shembull personat si Steve Jobs, Bill Gates e Mark Zuckerberg të cilët kanë lënë studimet e tyre dhe i janë përkushtuar plotësisht punës në produktet në të cilat ata kanë besuar që do të mund të arrijnë sukses.

Njëra nga përgjigjet që kishte marrë shumë vota të pëlqimit ishte me këtë kuptim: Ti duhet ta vazhdosh kolegjin, ta përfundosh tërësisht, si dhe në mesin e ligjëratave që synon të ndjekësh, duhet ta marrësh logjikën dhe statistikën (ose probabilitetin).

Përgjigja pra ka qenë pak me qëllim të thumbimit të pyetësit: nga të gjitha rastet që i shohim në media që kane arritur të shënojnë arritje mbresëlënëse pa përfunduar edukimin formal, duhet ta kemi në konsideratë që ne dëgjojmë vetëm për rastet e suksesshme, kurse dështimet e shumë personave të tjerë as që përmenden në media. Pra statistikisht, mundësia juaj është e vogël për të pasur sukses në mënyrë të njëjtë si këta persona që përmenden shpesh dhe që merren si modele që duhet ndjekur nga të rinjtë.

Po ashtu duhet ta përmendim faktin që këta persona që kanë arritur të zhvillojnë produkte që kanë ndikuar në jetën e miliarda njerëzve kanë qenë persona të cilët kanë qenë me shkathtësi dhe përgatitje të mëdha paraprake. Kjo gjë tregohet nga fakti që këta persona kishin arritur të pranohen në kolegje në të cilat është shumë vështirë të pranohesh, pasi që përveç suksesit të shkëlqyer paraprak akademik si dhe angazhimit me gjëra të dobishme jashtëshkollore, je në konkurrencë me shumë persona nga e mbarë bota të cilët synojnë të kyçen në këto kolegje të cilat janë prej më të mirave në botë. Për

shembull, Bill Gates ka qenë i pranuar në Harvard, sikurse Mark Zuckerberg, kurse Steve Jobs në Stanford.

Ata pra kanë arritur të frymëzohen për produkte që kanë besuar fuqishëm në to dhe janë përkushtuar në këto produkte.

Tani ka kaluar kohë e gjatë prej nga koha kur ajo pyetje ishte në Quora, e ka mundësi që për shkak të rritjes së madhe të nevojës për programues, të jetë në kokat e të rinjve ideja që ata madje ta lënë edhe shkollën e mesme tërësisht për t'iu përveshur punës me programim. Ne nuk duam që të jua përcaktojmë rrugën që ju duhet ta ndiqni, mirëpo do të donim që ju të jeni persona që veproni me maturi dhe merrni vendimin e qëlluar që juve ju përshtatet më tepër si dhe që përputhet me aspiratat që i keni për të ardhmen.

Cilësitë e një studenti supersonik

Të gjithë aeroplanët fluturojnë, mirëpo supersonikët janë ndër më të veçantit prej tyre.

Aeroplanët supersonikë kanë shpejtësi më të madhe se sa shpejtësia e zërit e cila është 343m/s apo 1,235 km/h. Kjo do të thotë se për të njëjtën distancë, aeroplani supersonik e arrin cakun shumë më shpejtë se sa ai jo supersonik. Si shembull, aeroplani supersonik i quajtur *Concorde*, me 7 Shkurt të vitit 1996 fluturoi nga Nju Jorku për në Londër për 2 orë, 52 minuta e 59 sekonda.

Në anën tjetër, një aeroplan komercial I zakonshëm në mesatare merr 7 orë e 6 minuta për ta kaluar distancën e njëjtë.

Në anën tjetër, një fakultet i shkencave kompjuterike zakonisht zgjatë tri vite. Rrjedhimisht secilit student i duhen në minimum tri vite për përfundimin e studimeve. Në fund të këtyre tri viteve, le të themi se Artani, Agroni edhe Besarti i përmbyllën studimet me sukses duke arritën në top 5% të gjeneratës. Për dallim prej Artanit që u fokusua 100% vetëm në studime, Agroni gjatë studimeve u angazhua edhe në një punë praktike. Për dallim prej Agronit, Besarti përpos që u angazhua në punë praktike që herët, në semestrin e fundit u kyç si punëtor me kontratë të plotë në një kompani. Gjithashtu përgjatë studimeve, ai merrte pjesë në ngjarje të ndryshme (trajnime, workshops, hackathons, …) duke e pasuruar kështu eksperiencën e vet.

Do të thotë se për kohën e njëjtë të studimeve, Besarti ishte ai që më së shumti shtrydhi të mirat e kësaj periudhe kohore, ashtu që në fund të fundit arriti të jetë shumë hapa përpara kolegëve të vet. Besarti në këtë situatë themi se ka shfaqur aftësi supersonike duke ecur shumë hapa para në karrierën e tij për kohën e njëjtë. Besarti është supersonik në sukses. Bëhu si Besarti!

Aftësinë e kalimit të shumë hapave para për një kohë më të shkurtër se sa normalja ne e kemi definuar me termin “supersonik”. Secili student që regjistrohet në cilindo fakulteti, ka mundësi të bëhet një student supersonik, ose të paktën të përvetësojë elemente të studentit supersonik.

Në seksionet vijuese i kemi shtjelluar disa nga pikat kryesore që e veçojnë një student të tillë.

Shkojmë!

Studenti supersonik ka vizion të qartë se çfarë kërkon prej fakultetit

Për dallim nga shkollimi fillor dhe ai i mesëm, shkollimi universitar nuk është i obligueshëm për nxënësit. Si i tillë, studimi universitar në një botë ideale duhej të ndiqej apo të mos ndiqej në raport me kërkesat dhe interesin që nxënësi i sheh kundrejt realizimit apo mos realizimit të këtij qëllimi. Studimi universitar nuk është përgjigja e çdo suksesi. Investimi verbërisht i së paku tri viteve më të mira të jetës (më të mira në aspektin që keni energji e vullnet) në një shkollim universitar pa ndonjë qëllim e plan konkret se çka prisni prej tij, është humbje kohe dhe humbje e mundësive të tjera që mund të jenë më të dobishme.

Një student supersonik, i cili sapo është regjistruar në fakultetin e caktuar, vetëm se e ka marrë vendimin për ndjekjen e studimeve në mënyrë edukative (d.m.th. jo me vendim të rastësishëm të stilit “*hajt se po e regjistroj e del ku t’del”*). Ky student e ka të qartë se pse e ka zgjedhur universitetin/kolegjin e caktuar; pse e ka zgjedhur drejtimin e caktuar, çka pret të mësojë nga lëndët në fakultet, a mund t’i bëjë ballë *syllabusit* të lëndëve, për sa vite e vlerëson se mund ta përfundojë fakultetin, a dëshiron të vazhdojë me studime të tjera pas bachelorit apo të futet direkt në tregun e punës etj. Tërë këtë hulumtim paraprak, studenti supersonik mund ta realizojë duke i shfletuar webfaqet e universiteteve/kolegjeve, duke diskutuar me

shumë studentë aktualisht të regjistruar në fakultetin e synuar, apo edhe duke u konsultuar ndonjë këshillues së karrierës.

Në pika të shkurtra, një student supersonik i shkencave kompjuterike e ka të qartë se: 1. Studimet universitare të nivelit bachelor janë aty për t'i ndërtuar bazat e njohurive në një drejtim specifik. Në shkenca kompjuterike, studenti i ndërton bazat në programim, sisteme operative, arkitekturë të kompjuterit, rrjeta kompjuterike, analizë të algoritmeve, siguri të të dhënave, grafikë kompjuterike, sisteme të distribuara, matematikë etj.

2. Fakulteti nuk e ka obligim por edhe as nuk të bën programues. Po, në fakultet mësohen një apo më shumë gjuhë programuese përgjatë viteve, mirëpo në esencë drejtimi i shkencave kompjuterike është shumë më shumë se sa vetëm programim.

3. A do t'i qaset direkt tregut të punës pas përfundimit të studimeve bachelor apo të vazhdojë me akademi me studime të tjera si ato Master dhe PhD. Sa më herët që të merret ky vendim, aq më shumë studenti mund ta shfrytëzojë kohën gjatë tri viteve të studimeve që të parapërgatitet për vendimin e marrë.

Studenti supersonik ka qasje të drejtë ndaj notës mesatare

Nota mesatare është mbase gjëja më e përfolur gjatë studimeve. Studentë të ndryshëm kanë mendime të ndryshme rreth saj për ndikimin dhe rëndësinë që ajo e ka në realizimin e mundësive të reja pas fakultetit. Por a është nota mesatare në të vërtetë aq e rëndësishme? A e marrin parasysh notën mesatare gjatë intervistave në punë? A ia vlen të arrish të gjitha notat e mira? A ia vlen të investosh shumë kohë në arritjen e notave maksimale në të gjitha lëndët? Edhe pse mund të ketë më shumë se një përgjigje të saktë ndaj këtyre pyetjeve, në vijim i listojmë mendimet tona se si një student supersonik duhet t'i qaset notës mesatare.

Studenti që dëshiron të bëhet supersonik duhet ta dijë që:

1. Nota mesatare kryesisht është e rëndësishme nëse jeni të interesuar për vazhdim të studimeve master. Shumë universitete ndërkombëtare pragun e pranimit të studentëve e kanë notën mesatare **tetë**, e ato më me renome kërkojnë shkallë edhe më të lartë të notës mesatare.

2. Nota mesatare rrallë apo asnjëherë nuk kërkohet si kriter për aplikim apo pranim në punë.

Nota mesatare mund të merret si kriter në rastin kur për shembull të gjithë nga dhjetë kandidatët e pranuar në intervistë janë pothuajse të ngjashëm (le të themi që të gjithë vijnë direkt nga fakulteti, me projekte nga fakulteti e asgjë më shumë), atëherë nota mesatare mund të jetë si kriteri i vetëm dallues mes tyre.

3. Është më mirë të fokusohet që me suksesin e tij të arrijë në top 5-10% e gjeneratës se sa të fiksohet në ndonjë notë mesatare të caktuar. Nëse studenti nuk synon ta arrijë apo nuk e sheh të arsyeshme që të arrijë në këtë përqindje të gjeneratës, atëherë synimi i radhës është që të ketë sukses më të mirë se sa mesatarja e gjeneratës së tij në atë drejtim.

4. Në të shumtën e rasteve, një herë vjen fakulteti kah dera, andaj mundohuni që ta shfrytëzoni këtë mundësi sa më mirë që të jetë e mundur. Për gjatë tri viteve të studimeve, studenti supersonik me seriozitet dhe përkushtim e bën më të mirën që t'i arrijë notat e mira nëpër lëndë të caktuara. Pothuajse asnjë person që e jep më të mirën prej tij gjatë studimeve nuk i bie pishman më vonë, pa marrë parasysh arritjet.

5. Arritja e të gjitha notave maksimale (në Kosovë nota minimale është 6 dhe ajo maksimale 10) është luks për të cilin nuk ia vlen barra

qiranë. Nëse studenti mund t'i arrijë këto pa e ripërsëritur ndonjë vit akademik, pa e munduar veten nëpër komisione vlerësimi, e pa hasur në ndonjë problem tjetër që merr tepër kohë, atëherë ia vlen. Kjo do të thotë se nëse studenti ka parapërgatitje të mjaftueshme ashtu që notat maksimale vijnë natyrshëm tek ai/ajo, atëherë gjithçka është në rregull.

Studenti supersonik angazhohet në aktivitete të tjera jashtë studimeve

Angazhimet në fakultet si në përcjelljen e ligjëratave dhe ushtrimeve, studimin e materialeve dhe kryerjen e detyrave të lëndës, përgatitjen dhe mbajtjen e provimeve, i marrin studentit pjesën më të madhe të kohës. Studenti supersonik e di se ngarkesa në studime ndryshon nga një interval kohor në tjetrin dhe me mençuri e vë në funksion të frytshëm veten e tij në kohën e lirë. Kështu, studenti supersonik e shfrytëzon fleksibilitetin e kohës dhe bën më të mirën që të angazhohet në aktivitete të tjera jashtë universitetit me qëllim të aftësimit të tij. Këto aktivitete kryesisht janë të natyrës profesionale (p.sh. projekte personale, projekte në ekipe, gara në kodim, hackathon, startup weekends, etj.), sportive (p.sh. futboll, basketboll, vrapim, ping pong, etj.), edukative (p.sh. kursi i gjuhës angleze, klubi i leximit, klubi i shkrimit, …), sociale (p.sh. pastrimi i liqeneve, ndihma ndaj qytetarëve në nevojë, …) etj.

Studenti supersonik i bën këto angazhime me qëllimin që:

1. Të ballafaqohet me zgjidhje të problemeve nga bota reale. Këto probleme zakonisht janë ato të cilat studenti vlerëson se do t'i has më pas në tregun e punës (p.sh. zhvillimi i një web aplikacioni).

2. Të dalë nga zona e tij e rehatisë duke u takuar dhe bashkëpunuar me persona tjerë si për shembull: studentë nga drejtime të tjera, zhvillues softueri nga tregu i punës, biznesmen që ofrojnë mbështetje në projekte etj. Këto takime me njerëz të rinj e bëjnë zgjerimin e rrjetit shoqëror të studentit. Pikërisht rrjeti shoqëror është njëri nga faktorët kyç që studenti më vonë të pranojë oferta e mundësi të ndryshme pune.

3. Të ngjallë shpirtin garues duke garuar me studentë apo grupe tjera në gara si: hackathon, gara në kodim, startup weekend-e etj. Në këto angazhime, studenti më së miri e sheh nivelin e njohurive dhe aftësive tek të tjerët dhe njëkohësisht arrin të reflektojë mbi aftësitë e tij.

4. Ta përcjellë mesazhin se është person aktiv dhe energjik duke i listuar të gjitha arritjet dhe angazhimet e tij jashtë universitetit në profilin e tij dixhital në LinkedIn dhe CV. Pjesa më e madhe e studentëve që përfundojnë studimet nuk kanë edhe aq çfarë të tregojnë më shumë se sa punën dhe projektet e obliguara në fakultet kur ballafaqohen me aplikime dhe intervista për punë. Studenti supersonik me angazhimet e tij paraprake e bën dallimin në këtë situatë, duke dalë si person me potencial të madh tek punëdhënësit.

Studenti supersonik e zbaton rregullën "një-hap-para"

Rregulla *një-hap-para* është një rregull me aplikim shumë të lehtë, mirëpo që rrallë vihet në praktikë nga studentët. Rregulla *një-hap-para* ka të bëjë pikërisht me të qenit një hap para ligjëratës që profesori planifikon ta ligjërojë në orën a ardhshme. Kjo arrihet duke kaluar shkurtimisht nëpër materialin (p.sh. sllajdet, kapitullin e librit)

që do të shpjegohet në orën e ardhshme në mënyrë që të kuptohet sadopak përmbajtja, apo thjesht të posedohet një përshtypje paraprake. Në përgjithësi, një angazhim i tillë kërkon jo më shumë se 10-20 minuta kohë dhe me këtë angazhim studenti arrin që:

1. Të familjarizohet me pjesën e materialit që do të shpjegohet (d.m.th. me temën kryesore, konceptet më të rëndësishme, argumentet, diagramet etj.). Kjo ndihmon edhe në memorien e studentit pasi që ligjërata e profesorit është hera e dytë që studenti i qaset materialit të njëjtë.

2. T'i qaset ligjëratës me më tepër interesim e siguri, pasi që e di se me sqarimin e profesorit do të arrihet një kuptim më i thellë dhe më i plotë i temave që shtjellohen.

3. Studenti arrin të jetë aktiv gjatë ligjëratës me pyetje dhe përgjigje të cilat bëhen nga profesori ose studentët e tjerë. Një aktivitet i tillë i vazhdueshëm lehtë identifikohet nga profesori i lëndës. Aktiviteti shpesh përfshihet si kriter apo element ndihmues gjatë vendosjes e notës përfundimtare.

Disa prej studentëve supersonikë e qojnë këtë rregull në një tjetër nivel. Ata përderisa janë, le të themi në pushim të vitit të parë akademik, vetëm se kalojnë nëpër materialin e ndonjë lënde nga viti i dytë. Edhe pse një qasje e tillë është më ekstreme, studenti i tillë arrin që t'ia lehtësojë sadopak vetes ngarkesën nga syllabusi i semestrit të ardhshëm. Në përgjithësi, diçka të tillë ne e rekomandojmë vetëm në rastet kur studenti ka angazhim jashtë fakultetit (p.sh. studenti në të njëjtën kohë punon si programues) dhe ka gjetur pakëz kohë të lirë dhe dëshiron ta përgatis një provim nga semestri i ardhëm në mënyrë që ta reduktojë barrën që e pret gjatë fillimit të semestrit.

Studenti supersonik bën më të mirën që të përfitojë nga fakulteti

Në studimet universitare, studenti ballafaqohet me ngarkesë në mësime si asnjëherë më parë.

Përcjellja e vazhdueshme e mësimeve, kryerja e detyrave dhe ushtrimeve (ang. labs), parapërgatitja për detyra javore, kollokfiume e provime finale për secilën lëndë, kërkon një menaxhim aktiv e të mençur të ngarkesës dhe përgjegjësive. Kur studenti gjendet në këtë pozitë, ai nganjëherë kalon nga menaxhimi i vetëdijshëm i ngarkesës në menaxhim *autopilot*, ku automatikisht kërkon gjetjen e rrugëve të shkurtra (ang. shortcuts) për kryerje e obligimeve të lëndës. Këto rrugë të shkurtra bëjnë që studenti të arrijë diçka më shpejt (p.sh. të përfundojë detyrën e lëndës duke marrë pjesërisht apo plotësisht zgjidhjen nga interneti) e në anën tjetër duke lënë diçka tjetër më keq (p.sh. mos të arrijë të aftësohet në aspektin praktik të lëndës).

Studenti supersonik është i vetëdijshëm që në shumë raste gjatë studimeve do të ndodhet mes dy vendimeve se "*a të fokusohet thjesht në kalimin e lëndës"* apo "*të marrë më të mirën nga lënda dhe njëkohësisht ta kalojë atë".* Studenti supersonik ka qasje të duhur sa i përket menaxhimit të ngarkesës. Ai nuk iu shmanget në tërësi këtyre truqeve apo rrugëve të shkurta , mirëpo e di se si dhe kur t'i përdorë ato dhe se çfarë lë më keq përmes tyre. Studenti supersonik i qaset studimeve universitare me mendësinë që të përfitojë në maksimum njohuri dhe aftësi nga çdo situatë. Kështu studenti supersonik:

1. Në çdo fillim të semestrit, i analizon lëndët e obligueshme dhe ato të përzgjedhura për të parë dhe vlerësuar paraprakisht mundin dhe kohën e nevojshme që duhet t'i 50

përkushtohet secilës lëndë. Kësisoj, ky investim kohor në fillim të semestrit i jep studentit një vizion të qartë të angazhimeve, duke i garantuar kështu kohë të nevojshme për përfitim maksimal nga studimet.

2. E di që mësimi sistematik (d.m.th. çdo javë studenti është në hap me ligjëratat e shpjeguara së fundi), është mënyra më e lehtë që ta mbajë ngarkesën njëtrajtësisht të vogël përgjatë semestrit.

3. E di që materiali nga sllajdet është material sipërfaqësor dhe nuk mjaftohet me të.

Studenti supersonik i sheh sllajdet si të nevojshme për orientim, por asnjëherë të mjaftueshme për kalimin e provimeve me sukses.

4. E plotëson njohurinë e marrë gjatë ligjëratës duke e studiuar librin e lëndës. Studenti supersonik asnjëherë nuk e sheh librin e lëndës si diçka që duhet lënë anash e si diçka të panevojshëm. Ai e sheh atë si burim i informacionit që dërgon në kuptimin e plotë të kapitullit të shpjeguar.

5. Në përgjegjësi i qaset projekteve në fakultet duke qenë kështu një anëtar i frytshëm i ekipit. Studenti supersonik në projekte grupore di si ta marrë udhëheqjen dhe ta menaxhojë punën në grup.

6. E di se detyrat e lëndës ekzistojnë ashtu që studenti të përvetësohet në aspektin praktitk të lëndës. Ai e jep më të mirën që detyrat e lëndës t'i kryejë vetë. Në rast të gjetjes së një pjese të detyrës apo komplet detyrës diku në internet, studenti supersonik tenton ta analizojë dhe kuptojë zgjidhjen e detyrës dhe jo ta kopjojë verbërisht.

Studenti supersonik është *proaktiv* në ndihmë ndaj kolegëve të tij

Studenti supersonik e di që prej egoizmit nuk pritet asgjë dhe se kolegët e tanishëm të studimeve mund të jenë kolegët e mëvonshëm të punës. Studenti supersonik përveç se angazhohet në obligimet e tij, në rastet e nevojshme iu ndihmon edhe kolegëve të tij me

referenca të materialeve studimore, me ndonjë sqarim të ndonjë teme apo ndonjë detyre të cilën ka rastisur ta mësojë. Përveç kësaj, studenti supersonik është gjithashtu iniciator i punës në grup, i mësimit me të tjerët në bibliotekë, e pse jo edhe i hapjes së ndonjë grupi le të themi në WhatsApp apo Viber për ndonjë lëndë të caktuar ku mund të ftojë dhe bashkëpunojë me kolegët e tij. Përmes kësaj studenti supersonik arrin që:

1. T'i përmirësojë aftësitë e tij në sqarimin e gjërave duke shtjelluar dhe sqaruar tema e probleme të ndryshme nga lëndët e fakultetit me studentët e tjerë.

2. Ta sjellë një atmosferë bashkëpunimi të frytshëm mes kolegëve që ky bashkëpunim është në dobi të secilit.

3. Të krijojë një rreth të besueshëm të shoqërisë që më pas mund të rezultojë edhe në bashkëpunime të tjera pas fakultetit etj.

Për fund

Përgjatë studimeve studenti e ka mundësinë që të eksperimentojë me menaxhimin e kohës së tij dhe ta shfrytëzojë atë për dobinë e vet. Kështu që përpos studimeve, studenti mund të gjejë gjithashtu kohë të angazhohet në aktivitete të tjera jashtë fakultetit e që në fund të fundit këto aktivitete do të tregojnë shumë për personalitetin e studentit tek punëdhënësit e mëvonshëm.

Studenti supersonik për dallim nga çdo student tjetër i suksesshëm në studime, arrin që në vazhdimësi të marrë më të mirën e mundësive që i ofrohen. Kështu ai arrin që për kohën e njëjtë të shpenzuar në studime të dali me më shumë eksperienca se sa normalja e gjeneratës së tij.

Në fund, të bëhesh student supersonik nuk është e vështirë. Nëse të duhet vetëm një gjë që të ndihmon të arrish në supersonik, atëherë në vazhdimësi pyete veten se “A e kam dhënë maksimumin që ta arrij më të dobishmen prej kohës, ligjëratës, trajnimit dhe kursit online si nga aspekti teorik, po ashtu edhe nga ai praktik?”

Përzgjedhja e llaptopit për studime dhe më tej

Studentët të cilët regjistrohen për studime në drejtimin e shkencave kompjuterike duhet të pajisen me llaptop në mënyrë që t'ia lehtësojnë vetes mësimin dhe përgatitjen, si dhe punën praktike në detyrat dhe ushtrimet nga lëndët e fakultetit. Me qëllim e përmendem "llaptop" e jo

"kompjuter-desktop", pasi që llaptopin mund ta marrësh me vete nga do që të shkosh, si në klasë, bibliotekë, kafene, autobus etj. Përzgjedhja e llaptopit është sfidë në vete. Prodhues të ndryshëm të llaptopëve për çdo vit lëshojnë në treg llaptop të rinj. Këta llaptop vijnë me specifika të reja, me njësi të përmirësuara e me çmime normalisht më të larta se sa versionet paraprake. Në tërë këtë oqean opsionesh, patjetër se ju duhet një hulumtim paraprak ashtu që ta gjeni llaptopin e përshtatshëm për nevojat e juaja.

Në këtë seksion, do t'i listojmë disa këshilla të cilat mund të merren për bazë në përzgjedhjen e llaptopit tuaj. Këto këshilla përpos se vlejnë për studentë që kanë për qëllim përdorimin e llaptopit në studimet e tyre, vlejnë edhe për të gjithë të tjerët që dëshirojnë të mësojnë dhe eksperimentojnë me programim si fillestarë. E këto këshilla janë si vijon:

1. Përzgjidheni llaptopin arsyeshëm . Llaptopi duhet të jetë mjaftueshëm i mirë ashtu që të jetë stabil në funksionim përgjatë tre-katër viteve të studimeve. Llaptopi juaj mund të konsiderohet si mjaftueshëm i mirë përgjatë studimeve apo hapave të parë të mësimit të programimit nëse mund të përdorni pa ndonjë ngadalësim të bezdisshëm aplikacionet si Eclipse, IntelliJ, PyCharm, ose programet e Microsoft Office si Word, Excel, PowerPoint, etj.

2. Para se të filloni hulumtimin se cilin llaptop dëshironi ta blini, caktoni shumën e të hollave të cilat planifikoni t'i shpenzoni. Kjo

shumë mund të jetë diçka specifike si për shembull 400 Euro apo një interval si për shembull 500 Euro – 750 Euro. Me këtë vendim, ju e zvogëloni numrin e opsioneve të llaptopëve që do t'i shqyrtoni duke mos shpenzuar shumë kohë, e njëkohësisht ia mundësoni vetes që ta merrni llaptopin më të mirë në treg për vlerën e parave që keni vendosur t'i shpenzoni.

3. Konsideroni mundësinë e blerjes së një llaptopi të përdorur . Llaptopët e përdorur në Kosovë kryesisht janë nga prodhuesi Lenovo që globalisht njihet si prodhues i llaptopëve me qëndrueshmëri të lartë. Këta llaptopë kryesisht janë shfrytëzuar paraprakisht nga biznese të ndryshme, që në të shumtën e rasteve e kanë si rregull që t'i zëvendësojnë llaptopët e tyre për çdo 3 vjet. Në rastin më të mirë, mund ta gjeni një llaptop pakëz të përdorur dhe me specifika shumë të mira. Për vlerën e parave që i keni në dispozicion, (p.sh. 300 Euro – 500 Euro) këtu e keni mundësinë e marrjes së llaptopit më të mirë. Një problem me këta llaptopë është bateria. Baterisë së llaptopit më së shpejti i humb funksionaliteti i plotë përgjatë viteve. Në këtë rast ose mund ta blini një bateri të re, ose mund ta mbani llaptopin vazhdimisht të kyçur në rrymë.

4. Mendoni sa i përket specifikave të nevojshme të llaptopit . Me kalimin e kohës, aplikacionet kompjuterike në vazhdimësi përmirësohen. Ky përmirësim në anën tjetër përkthehet në shfrytëzim më të lartë të resurseve kompjuterike. Për shembull, *Google Chrome* sot shfrytëzon shumë më tepër RAM memorie sesa më herët për t'i ofruar përdoruesit një eksperiencë më të mirë në browser (psh. shpejtësi më të madhe të shfletimit të faqeve në internet). Si pasojë, një llaptop me 4GB RAM e ka shumë më të vështirë përballimin e kësaj ngarkese se sa një llaptop me 16GB RAM. Më poshtë i listojmë disa nga specifikat e rekomanduara të llaptopit ideal për studime:

a. **CPU (Processori)**: Përgjatë studimeve rrallë herë mund ta keni rastin që ta kryeni ndonjë punë në llaptop që e ngarkon

shumë procesorin. Gjërat si debugging i kodit mund ta ngarkojnë CPU-në më shumë, mirëpo gjatë studimeve zakonisht aplikacionet që kodohen janë aplikacione të vogla. Për CPU-në, pa hyrë në detaje, një **Intel i3** do të ishte i mjaftueshëm. Konsideroni të kaloni në **Intel i5** e tutje nëse përpos programimit, llaptopin do ta përdorni edhe për të luajtur lojëra ose foto dhe video editim, pasi gjëra si këto kërkojnë performancë më të lartë të CPU-së.

b. **RAM memoria**: Duhet të jetë së paku 8GB, mirëpo rekomandimi ynë është që të jetë së paku 16GB. Pikërisht RAM memoria ka ndikim të madh në shpejtësinë e funksionimit të llaptopit tuaj.

c. **SSD/HDD**: Sa i përket diskut, së paku duhet ta përdorni HDD-në (Hard Disk Drive), mirëpo rekomandimi ynë është të kaloni në SSD (Solid State Drive). Kalimi në SSD e përmirëson dukshëm funksionimin e llaptopit tuaj. Nëse llaptopi juaj e ka vetëm një SSD disk, atëherë **256GB** do të ishte i mjaftueshëm mirëpo **512GB** do të ishte rekomandimi ynë. Në këtë rast mund të bëhet edhe një kombinim i disqeve HDD dhe SSD në një llaptop të vetëm si për shembull: **256GB SSD** dhe **512GB HDD**.

d. **Kartela grafike**: Nëse qëllimi juaj është që ta përdorni llaptopin tuaj vetëm për obligime të fakultetit, atëherë kjo pjesa e kartelës grafike nuk duhet të ju bëjë shumë përshtypje. Zakonisht procesorët (CPU) vijnë me kartela grafike të integruara në to. Këto kartela grafike mjaftojnë për kryerjen e punëve të zakonshme si: lidhjen e llaptopit me një monitor tjetër, shikimin e videove në 1080p, luajtjen e lojërave më të thjeshta kompjuterike etj. Nëse e përdorni llaptopin edhe për foto/video editim, ose për aplikacione që kërkojnë resurse më të shumta kompjuterike si programet që përdoren në arkitekturë, atëherë përzgjedhja e kartelës grafike do të ishte shumë me

rëndësi. Në këso raste konsideroni diçka si NVidia (RTX 1050,... RTX 3080).

e. **Ekrani**: Ekrani është pothuajse komponenti më i rëndësishëm i llaptopit. E këtë ua tregojnë më së miri ata që bartin syze. Për çdo ditë, një pjesë të madhe të kohës e kalojmë duke shikuar në ekran të llaptopit. Sa më kualitativ të jetë ekrani, aq më mirë do t'i bëni syve tuaj. Rekomandimi ynë është që pavarësisht se në çfarë ekrani shikoni, duhet të pajiseni me syze *anti-blue-light*. Sa i përket rezolucionit të ekranit, minimumi i kënaqshëm është *Full HD (1,920 x 1,080 piksellë)*, e rekomandimi ynë është të kalohet në *Quad HD (2,560 x 1,440 piksel)* e pse jo edhe me *4k (3,840 x 2,160)* nëse keni mundësi t'i mbuloni këto shpenzime.

5. Në rast se blini llaptop të ri, sigurohuni që e blini në ndonjë vend që ju ofron garancion për të. Qartësoni që nga fillimi të gjitha çështjet e garancionit me shitësin para se ta blini llaptopin. Për Kosovë, Gjirafa50 vjen me alternativat më të shumta të llaptopëve të rinj.

Gjithashtu ka edhe dyqane të tjera që shesin llaptopë. Llaptopët e rinj në tregun tonë zakonisht vijnë me çmime më të larta sesa në disa tregje të tjera. Shkak kryesor për këtë është kostoja e transportit dhe e doganës që duhet paguar për të futur produkte të tilla në Kosovë. Një opsion tjetër do të ishte që ta porositni llaptopin në ndonjë shtet të Evropës, e ta merrni përmes ndonjë të afërmi. Kështu mund të kurseni një shumë të të hollave.

6. Nëse tashmë e keni një llaptop personal dhe e shihni që nuk funksionon si duhet (p.sh.

aplikacionet hapen ngadalë apo funksionimi ka ngecje herë pas herë), atëherë në vend se ta blini një llaptop të ri, mund të konsideroni edhe zëvendësimin e ndonjë pjese të llaptopit me ndonjë

pjesë më të mirë. Për shembull mund ta blini një disk SSD dhe ta zëvendësoni diskun HDD të llaptopit tuaj (para se ta bëni këtë shikoni nëse llaptopi juaj e mbështet diskun SSD), pastaj mund ta rrisni RAM memorien nga 4GB në 8GB, etj..

7. E nëse të hollat për ju nuk janë edhe aq problem dhe dëshironi që ta blini llaptopin më të mirë në treg, atëherë *MacBook Pro*, *Dell XPS* dhe *Lenovo X1 Carbon* janë top-llaptopët më të mirë në treg. Normalisht, nëse jeni edhe *gamer*, atëherë shqyrtoni alternativat si *Razer*, *MSI* dhe *Alienware* prej prodhuesve të llaptopëve.

Si përfundim, llaptopi i mirë funksionon mirë edhe në kohë të vështirë. Blerja e një llaptopi nuk është sfidë e lehtë. Këshillat e listuara në këtë kapitull shfrytëzoni si ndihmesë në hulumtimin tuaj. Gjithashtu, konsultohuni edhe me dikë tjetër nëse është nevoja, e sidomos nëse kërkesat e juaja janë më specifike (p.sh. çfarë llaptopi duhet ta blej si student i arkitekturës?). Për më tepër, nëse je student i shkencave kompjuterike, jepini përparësi stabilitetit (qëndrueshmërisë, funksionimit) të llaptopit përpara *bukurisë* së tij.

CV-ja

CV (Curriculum Vitae) është një dokument prej një apo më shumë faqesh që shkurtimisht paraqet edukimin, aftësitë, eksperiencën dhe arritjet e juaja. Ky dokument me përmbajtjen e tij e përfaqëson profilin tuaj tek punëdhënësit. Në shumicën e rasteve kur punëdhënësit pranojnë CV-në nga ana juaj, ajo është hera e parë që ata njoftohen me profilin tuaj. Në takimin e parë që punëdhënësi e bën me profilin tuaj të shtypur në letër, ai apo ajo krijon përshtypjet dhe pritjet e para. E këto përshtypje në esencë ndahen në përshtypje pozitive dhe përshtypje negative.

Në analogji, CV-ja e merr rolin e një delegati (p.sh. ministër i punëve të jashtme) që e përfaqëson shtetin e tij (domethënë. personin prapa CV-së) në takimet me të tjerët. Prej delegatit kërkohet të jetë i parapërgatitur për takimin e radhës, ashtu që përfaqësimin e shtetit të tij ta bëjë në mënyrë sa më të mirë.

Pa e zgjatur më tepër këtë hyrje, gjendja e CV-së tuaj është shkaktar i hapjes apo i mbylljes së dyerve për mundësitë e reja. Përshtypjet e para pozitive mund ta lehtësojnë rrugën për hapat e radhës (p.sh. hapin e intervistës), kurse ato negative përpos që e vështirësojnë ecurinë e mëtejshme të aplikimit, mund edhe të dërgojnë në refuzim, të paktën gjatë këtij aplikimi.

Duke e ditur rëndësinë kritike të CV-së, në këtë seksion i sjellim disa këshilla rreth përgatitjes së saj, këshilla këto që vijnë direkt nga përvoja në skanimin e CV-ve dhe intervistimin e shumë kandidatëve nga tregu lokal dhe ai i huaj. Shkojmë!

CV me një faqe apo CV me shumë faqe

Në përgjithësi është një dilemë gjithandej se a të përmblidhet e gjithë përvoja (tash e tutje me përvojë nënkuptojmë edukimin, aftësitë, përvojën e deritanishme profesionale si dhe arritjet) në një faqe apo në më shumë faqe të CV-së. Kësaj dileme mundesh t'i qaseni si vijon:

1. Në të shumtën e rasteve, CV-ja me më shumë se një faqe është krejtësisht në rregull (në praktikë vazhdimisht hasim në CV-ja me më shumë se një faqe). Normalisht, CV-ja nuk duhet të konsiderohet si webfaqja juaj personal, ku secilin element në të e keni sqaruar në formatin "story-telling", apo të rrëfimit të historive në hollësi. Vazhdimisht duhet të tentoni që informatat të jenë sa më të shkurtra (p.sh. vendosni vetëm gjërat më kryesore në formatin e "bullet points") dhe sa më të vlefshme (d.m.th. informata të shkurta që tregojnë shumë). Përvojat që datojnë nga kohërat e vjetra e që nuk janë relevante me aplikimin e radhës, mundni t'i largoni tërësisht, ashtu që ta "krasitni" CV-në tuaj nga pjesët që nuk kanë vlerë.

2. Kur jeni duke aplikuar për herë të parë si praktikant apo junior developer, pritjet e punëdhënësit nuk janë të mëdha. Ata e dinë si të interesuar presin praktikantë apo junior developer-a. Kur jeni në pozitë të tillë (p.sh. në hapat e parë të karrierës), nuk është se keni edhe aq shumë eksperiencë, andaj është mirë që CV-ja juaj të jetë me më tepër informata të hollësishme. Si shembull, mund të përshkruani temën e diplomës në 3-4 "bullet points", roli juaj në projektet gjatë fakultetit në "3-4" bullet points, e kështu me radhë edhe me angazhimet e tjera që mund t'i keni pasur. Kështu që nëse jeni duke iu qasur tregut për herë të parë, shkoni me CV-në në më shumë se 1 faqe.

3. Nëse jeni dashamirës i CV-së në një faqe, mos e përdorni fontin aq të vogël vetëm për ta përfshirë tërë përvojën tuaj në një faqe të vetme. Në njërën anë CV-ja është e realizuar në një faqe, kurse në anën tjetër është vështirësuar leximi i saj nga punëdhënësi. Mos

harroni që CV-të në të shumtën e rasteve edhe sot e kësaj dite zakonisht shtypen në letër dhe merren me vete nga intervistuesi në ditën e intervistës).

CV-ja prej një faqeje zakonisht rekomandohet për kandidatët që vetëm se kanë përvojë më herët (p.sh. senior developers). Në rastin më të mirë, CV-ja prej një faqeje është "the gold bullet" që qëllon në 10-she, e në rastin më të keq ajo e lë lexuesin në mëdyshje. Nëse me CV-në tuaj shkaktoni mëdyshje tek punëdhënësi, mund të jepni dhe nxit përshtypje negative që jeni duke munduar që të kamufloni diçka që mund të mos jetë tërësisht ashtu siç duket në shikim të parë.

Nga përvoja personale që kemi, CV-së prej një faqeje është mirë që t'i bashkohet edhe webfaqja juaj personale, ashtu që në fillim apo fund të dokumentit e shtoni që "Për të kuptuar më tepër rreth eksperiencës time, ju lutemi, vizitoni: www.emrimbiemri.com".

Nëse nuk keni webfaqe personale, atëherë thjesht krijoni dy versione të CV-së tuaj: CV-formati-i-gjatë.pdf dhe CV-formati-i-shkurtër.pdf. Këto të dyja mund t'ia dërgoni me email rekrutuesit apo kompanisë, dhe në rast nevoje ata shqyrtojnë versionin e gjatë të CV-së nëse nuk iu mjafton versioni i përmbledhur i saj.

4. Nëse punëdhënësi është kompani gjigante me shumë punëtorë dhe rekrutim aktiv, atëherë më siguri se ata në procesin e rekrutimit përdorin ndonjë mekanizëm automatik për filtrimin e CV-ve. Ky mekanizëm automatikisht e skanon CV-në tuaj, i nxjerr elementet kyçe nga ajo, dhe merr vendimin nëse ia vlen të vazhdohet me aplikimin tuaj apo jo. Në këso raste, CV-ja rekomandohet të jetë një faqe dhe përmbajtja e saj të jetë sa më koncize dhe e organizuar mirë. Një CV e gjatë me shumë sqarime, vetëm se ia vështirëson punën skanerit automatik dhe rrjedhimisht mund të rezultojë në diskualifikim.

CV shqip apo CV anglisht

Përderisa nuk specifikohet në aplikim se në cilën gjuhë duhet të dërgohet CV-ja, atëherë gjithnjë shkoni me CV-në në gjuhën angleze. Një CV në gjuhën angleze përpos së ju kryen punë në aplikime ndërkombëtare, ajo gjithashtu pranohet nga kompanitë në tregun vendor. Përjashtim këtu bën rasti kur jeni duke aplikuar për punë në ndonjë institucion shtetëror të Kosovës, gjatë të cilave raste përparësi duhet t'i jepet CV-së në gjuhën shqipe. Rekomandimi ynë është që t'i keni dy versione (d.m.th. shqip dhe anglisht) të cilat i përditësoni vazhdimisht.

Një CV apo shumë CV

Rregullimi i CV-së është diçka që kërkon vazhdimisht angazhim kohë-pas-kohe. Shtimi i një eksperience të re, shtimi i një të arriture (p.sh. certifikimi në një teknologji, përfundimi i një kursi online), largimi i një pjese që nuk është më e rëndësishme (p.sh. nëse i keni 2-3 vjet përvojë pune, nga CV-ja juaj mund t'i largoni projektet e fakultetit ose praktikën tuaj të parë) e gjëra të tilla janë disa angazhime të cilat e rifreskojnë CV-në dhe e bëjnë atë ta pasqyrojë gjendjen tuaj aktuale.

Si fillim, është mirë që të keni një CV të formatit të shkurtër ku i përmblidhni vetëm kryetitujt (ang. highlights) e përvojës tuaj dhe një CV të formatit të gjatë ku më hollësisht e shpjegoni rolin tuaj përgjatë eksperiencave.

Më pas, varësisht nga kompania se ku aplikoni dhe veprimtarive biznesore që ajo merret (p.sh. kompani që merret me web development, kompani që merret me mobile development, kompani

që merret me cloud soulutions, etj.), CV-ja juaj duhet të rishikohet dhe të përshtatet në vartësi të rolit se ku po aplikoni. Për shembull:

1. Nëse deri tani keni punuar si full-stack developer (dmth. front-end + back-end) dhe tani dëshiron të aplikoni në një kompani që zhvillon një produkt në teknologjinë blockchain, rifreskoni CV-në tënde duke shtuar ndonjë kurs online që keni ndjekur në blockchain, ndonjë lëndë si Cybersecurity, Computer Networks, apo Distributed Systems që keni ndjekur nga fakulteti apo ndonjë artikull që keni shkruar në lidhje me këtë temë. Edhe pse roli juaj prapë do të jetë si full-stack developer, këto rifreskime të reja tregojnë që përpos punës teknike, ju keni njohuri edhe në fushën e blockchain-it dhe aplikimeve të tij. Kjo automatikisht ju shtyn një hap përpara kandidatëve të tjerë.

2. Le të themi që deri tani keni punuar si back-end developer në një kompani që e ka një produkt softuerik, për shembull një portal të lajmeve në gjuhën shqipe. Ta zëmë se kjo webfaqe ka qenë e hostuar në një server privat të kompanisë dhe i ka arritur mesatarisht 200 mijë vizita në muaj. Ju dëshironi të aplikoni si back-end developer në një kompani tjetër ku produktin e tyre, për shembull një rrjet social me 50 milionë vizita brenda muajit, e kanë të ndërtuar tërësisht duke i përdorur shërbimet e cloud-it nga AWS (Amazon Web Services). Në këtë rast, në CV-në tuaj përfshijeni se dini diçka rreth: load balancers, serverless architectures, AWS (këtu si fillim mund ta merrni një certifikim si AWS Cloud Practicioner ose AWS Solution Architect Associate), Virtual Private Networks etj. Kështu, CV-ja juaj jep përshtypjen se ju nuk jeni të limituar vetëm në hostimet klasike të web aplikacioneve, mirëpo keni edhe njohuri në web aplikacionet e ndërtuara me ndihmën e cloud serviseve.

Në fund, nuk do të thotë ta keni vetëm një CV. Jepni ngjyrim CV-së tuaj duke i vënë në pah arritjet tuaja të ndryshme tek punëdhënësit

me kërkesa të ndryshme. Kështu, e luani kartën e nevojshme në situatën e duhur.

Formati i CV-së

Formati i CV-së (d.m.th. aspekti fizik i CV-së) varet nga përmbajtja e CV-së si numrin e faqeve, madhësinë e fontit, llojin e fajllit të ruajtur (psh. .docx, word etj) etj. Për secilën prej këtyre pikave, i kemi listuar këshillat e mëposhtme.

1. Përmbajtja e CV-së duhet të jetë e qartë. Kjo do të thotë që përmbajtja nuk duhet jetë shumë voluminoze që merr kohë për t'u analizuar, është lehtësisht e lexueshme, si dhe seksionet e shpjegimit të përvojës dallohen qartë nga njëri-tjetri dhe përvojat që janë shpjeguar në pothuajse numër të njëjtë të rreshtave.

2. Fonti i CV-së duhet të jetë lehtë i lexueshëm në formatin dixhital dhe atë të shtypur.

Madhësia e fontit duhet të sillet prej 10 deri në 12.

3. Përmbajtjen e CV-së organizojeni nga 1 deri në 3 faqe.

4. Formati final i CV-së që dërgohet tek punëdhënësi duhet të jetë një skedar i llojit PDF.

5. CV-në tuaj shkruajeni në MicroSoft Word ose edhe në LaTeX, për shembull duke e përdorur aplikacionin Overleaf. Për të dy këto aplikacione, ka shumë templates që mund t'i përdorni dhe t'i ndryshoni varësisht parapëlqimeve dhe përmbajtjes që dëshironi ta vendosni në CV.

6. Jepni shumë rëndësi përcjelljes së mesazhit të CV-së tuaj (d.m.th. jepni karakter CV-së).

Jepni më shumë rëndësi funksionalitetit të saj se sa dizajnit të saj.

Informatat që duhet dhe ato që nuk duhet t'i përfshini në CV

Informatat themelore që duhet t'i përfshini në CV e formojnë bazën e CV-së tuaj. Në vijim i listojmë të gjitha informatat që CV-ja juaj duhet t'i ketë. Me simbolin e yllit * i shënojmë informatat që mund të mbesin sipas dëshirës tuaj.

- Emri dhe mbiemri juaj.

- Kontakti: email adresa, *webfaqja juaj personale.

- Edukimi dhe përvojat në projekte gjatë fakultetit.

- Përvoja në praktikë apo punë.

- Shpërblimet dhe certifikatat të cilat i keni marrë në ndonjë garë të studentëve, ndonjë bursë, etj.

- Gjuhët të cilat i zotëroni.

- *Gjërat që keni dëshirë t'i bëni gjatë kohës së lirë.

Informatat që **nuk** duhet t'i përfshini në CV-në tënde janë:

- Email adresa personale joserioze. Email adresa juaj duhet të përcjellë seriozitet tek punëdhënësi dhe të jetë sa më profesionale. Për shembull *filanfisteku@gmail.com* dhe jo kingu_06_gl@hotmail.com.

- Informatat e ndjeshme si ID-ja e letërnjoftimit apo e pasaportës.

- Statusi martesor.

- Gjinia dhe mosha juaj.

- Adresa e plotë se ku banoni. Për këtë thjesht mund ta lini të përgjithshme, si për shembull qytetin e banimit .

Çka të përfshij në CV kur ende jam student?

Çdo student që i përfundon studimet dhe synon qasjen në tregun e IT-së (me fokus në tregun e zhvillimit të softuerit) duhet patjetër të investojë kohë në ndërtimin e profilit të tij dixhital. Pjesë e këtij profili dixhital është edhe CV-ja. Rregullimi i CV-së për fillestarët është diçka sfiduese pasi që kryesisht eksperienca e tyre sillet rreth fakultetit dhe obligimeve të tij e më pak herë në obligimet jashtë tij. Nëse jeni në këtë fazë, atëherë këshillat e mëposhtme se çka të përfshish në CV-në tënde do të udhëzojnë në rregullimin e një CV-je fantastike. Para se të fillosh, këshillat i kemi ndarë në këshilla të rekomandueshme dhe këshillat supersonike (apo këshillat që e bëjnë dallimin).

Rekomandime

1. Shkruani hollësi për universitetin ku i ndiqni apo i keni ndjekur studimet.

- Shënoni vitin e fillimit dhe vitin e mbarimit të fakultetit.

- Nëse keni dëshirë, mund ta shtoni edhe notën mesatare.

- Do të ishte mirë që të përfshini edhe lëndët që ju i konsideroni si më të rëndësishme për aplikimin që e bëni. Për shembull nëse e keni në plan të aplikoni për pozitën Junior Java Developer, atëherë shtoni lëndët si Hyrja në Programim me Java, Strukturat e të Dhënave, Algoritmet, Programimi i Orientuar në Objekte, etj.

2. Nëse e keni pasur si obligim ta kryeni temën e diplomës, atëherë shtojeni atë në CV-në tuaj.

- Shënojeni emrin e temës.

- Përshkruajeni objektivin e temës në 2-3 pika në formatin “bullet-points”. Përmendini përvojat e kryera, rezultatet e arritura, teknologjitë e përdorura etj.

3. Listoni 1-3 projekte nga fakulteti:

- Shënoni emrin e projektit dhe lëndën në kuadër të të cilës e keni kryer atë projekt.

- Sqaroni në një bullet-point qëllimin e projektit.

- Sqaroni në një bullet-point rolin tuaj në projekt. Si shembull për projektin

“Rezervimi i biletave të aeroplanit”, rolin mund ta përshkruani si “Përgjegjës për dizajnimin e modelit të të dhënave, përgatitjen e queries, dhe modulit për menaxhimin e rezervimeve.”

- Sqaroni në një bullet-point teknologjitë e përdorura (p.sh. Java, Spring Boot, PostgreSQL, Typescript, Angular, HTML, CSS)

4. Listoni të arriturat e juaja nga fakulteti:

- Nëse keni qenë fitues i bursës në bazë të suksesit tuaj, atëherë listojeni atë ne CV-në tuaj. Nëse keni qenë pranues i bursës dy herë, atëherë përmendini me vite specifike (p.sh. 2019-2020, 2020-2021).

- Nëse keni pranuar ndonjë certifikim apo diçka tjetër në lidhje me ndonjë garë brenda fakultetit, atëherë listojeni atë në CV-në tuaj.

5. Listoni teknologjitë në të cilat keni sadopak eksperiencë:

- Listoni gjërat të cilat i keni mësuar/përdorur gjatë fakultetit si për shembull Java, Python, MySQL, PHP, HTML, CSS etj.

- Sigurohuni që dini të flisni sadopak për këto teknologji dhe të tregoni se ku dhe si i keni përdorur. Kujdes! CV-ja nuk është thjesht një dekorim ku mund të vendosni si zbukurime emra të teknologjive! Për gjithçka që listoni në CV duhet të përgatiteni që ta arsyetoni më pas në intervistë.

6. Përshkruani gjuhët të cilat i njihni:

- Për shembull Gjuhën Shqipe dhe Gjuhën Angleze.

Këshilla supersonike

Këshillat supersonike janë ato që e bëjnë dallimin e CV-së tuaj në krahasim me CV-të e kandidatëve të tjerë. Këto këshilla janë si vijon:

1. Listoni angazhimet e juaja jashtë obligimeve të fakultetit si për shembull:

- Pjesëmarrja në një ndonjë garë (p.sh. garë të matematikës, hackathon)

- Angazhimi vullnetar në ndonjë organizatë.

- Pjesëmarrja në ndonjë workshop.

- Angazhimi në hulumtime shkencore etj.

2. Listoni projektet personale që keni punuar në to:

- Këto projekte mund të jenë “toy-projects” të cilat i keni zhvilluar gjatë mësimit të ndonjë teknologjie të re.

- Projekte më serioze personale (ose në bashkëpunim me dikën tjetër). Për shembull zhvillimi i një aplikacioni mobil për shfaqjen e ndotjes së ajrit.

- Hapeni llogarinë tuaj në GitHub dhe listoni këto projekte aty. Për secilin projekt shënoni një *Readme.md*, ku e sqaroni në sa më tepër hollësi qëllimin dhe organizimin e projektit.

3. Listoni kurset online që i keni ndjekur jashtë obligimeve të fakultetit:

- Nëse keni ndjekur kurse shtesë (p.sh. në Udemy, Coursera, YouTube etj.) listoni ato në CV-në tuaj. Këto dëshmojnë që jeni një person që mëson rregullisht.

- Synoni të mësoni gjëra të cilat shkëlqejnë në CV-në tuaj si për shembull: Intro to Blockchain, Intro to Machine Learning, Advanced Java Programing, AWS Cloud Practicioner etj.

4. Nëse keni webfaqe personale, atëherë shtoni linkun e saj në CV:

- Për dallim prej CV-së, në webfaqe mund të sqaroni përvojat e juaja në më shumë hollësi. Gjithashtu mund të shkruani më shumë edhe për vetën, njohuritë, aktivitetet që keni dëshirë t’i bëni në kohën e lirë dhe interesat e juaja.

5. Shtoni linkun e llogarisë tënde të Medium-it në CV:

- Nëse keni ndonjë artikull të publikuar në Medium.com, atëherë shtojeni likun në CV. Kështu punëdhënësi e sheh pozitivisht aktivitetin tuaj në shkrimin e artikujve, njoftohet me aftësinë tuaj të shkrimit, si dhe kupton më tepër rreth temave për të cilat interesoheni më tepër. Aftësia e të shkruarit është gjë shumë e

vlefshme, në veçanti pasi që do të keni rastin të flisni rregullisht me kolegët gjatë orarit të punës në formë të shkrimit në Slack, dërgimit të emailave, etj.

Për fund

CV-ja duhet të mbahet gjithnjë e përditësuar. Për më tepër, ajo duhet të ndryshohet ashtu që t'i përshtatet aplikimeve të bëra në kompani dhe role të ndryshme. Mënyra më e mirë për rregullimin e një CV-je është duke e marrë si shembull një CV tjetër të marrë nga ndonjë mik, apo duke e gjetur një CV shembull në internet. Për më tepër, nëse jeni në fillimet e karrierës tuaj, mos ngurroni të kërkoni ndihmë tek të tjerët për rishikimin e CV-së që synoni ta përdorni. Mos harroni që CV-ja juaj është përfaqësuesi i profilit tuaj tek punëdhënësit dhe njëkohësisht, CV-ja mund të jetë shkak që të kualifikimin apo jo në hapat e ardhshëm të punësimit. Andaj, jepni CV-së rëndësinë që e meriton.

Praktika: aktualiteti, idealja, si dhe çështja e pagesës

Praktika në kompanitë zhvilluese të softuerit zakonisht është hapi i parë i ndërmarrë nga dikush që dëshiron t'i qaset tregut të IT-së si fillestar. Në fjalinë e mëparshme, qëllimisht e përdorëm termin "zakonisht", pasi që ekziston mundësia që direkt të qasesh në punë pa kaluar fare nëpër praktikë. Normalisht, qasja në punë pa kaluar fare nëpër praktikë e ka edhe koston e saj. Këtë kosto kryesisht e paguajnë fillestarët që me punën dhe parapërgatitjen e tyre të deritanishme, bëjnë që të dallohen prej shumicës së gjerë. Këtë temë e shtjellojmë në një seksion në vijim të këtij kapitulli.

Pasi që shumica e fillestarëve kalojnë nëpër praktikë për të përfunduar më pas në një kontratë pune, çështja se a duhet të paguhet koha e shpenzuar në praktikë apo jo vjen si një temë shumë e përfolur dhe interesante me mendime të ndryshme si nga vetë praktikantët ashtu dhe nga kompanitë. Në këtë kapitull, synojmë ta shtjellojmë këtë temë në detaje dhe gjithashtu të ofrojmë disa pika të rëndësishme diskutimi që do të ju ndihmojnë si praktikantëve ashtu edhe kompanive zhvilluese të softuerit që ta marrin vendimin e duhur sa i përket aspektit financiar të praktikës.

Praktika në një botë ideale

Në një botë ideale, praktika do duhej të ishte diçka e organizuar mes universiteteve/kolegjeve dhe kompanive të IT-së. Në këtë botë, secili student që studion një drejtim të lidhur me shkencat kompjuterike, obligohet që në vitin e fundit të studimeve të futet në një praktikë me kohëzgjatje një semestrale. Në fund të kësaj praktike, studenti merr notën e vlerësuar nga universiteti/kolegji në bashkëpunim me kompaninë dhe gjithashtu edhe kreditë e caktuara. Si rrjedhojë, praktika në këtë situatë është diçka që kryhet pa ndonjë përfitim

monetar, mirëpo studenti shpaguhet në formë të kredive që i nevojiten për përfundimin e fakultetit.

Pse ne e shohim këtë qasje ndaj praktikës si diçka ideale? Kjo për arsyet se:

• Secili student që studion shkenca kompjuterike kalon nëpër praktikën e detyrueshme në mënyrë që të arrijë t'i mbledhë kreditë e mjaftueshme për përfundimin e fakultetit. Kjo i jep mundësi studentit që ta njoh tregun duke qenë ende si student, të piqet sadopak në aftësi të caktuara, të arrijë t'i tregojë aftësitë e veta - e që më vonë mund të jenë shkas që studenti të marrë një ofertë pune nga kompania ku e ka mbajtur praktikën, e më e rëndësishmja që studenti ta llogarisë vetveten kundrejt aftësive të cilat nevojiten në tregun e punës e që për momentin nuk zotërohen mjaftueshëm.

• Kushtet e praktikës, puna në të cilën do të angazhohet studenti, kohëzgjatja e praktikës, dhe kriteret e vlerësimit janë diçka që studenti njihet me to paraprakisht. Të gjitha nga këto listohen paraprakisht nga universiteti/kolegji në bashkëpunim me kompaninë që e ofron praktikën. Këto pika përpos se i japin një qartësi fillestare studentit, ato ndihmojnë që praktika të mos devijojë në kahje të ndryshme gjatë kohëzgjatjes së saj. Shembuj të devijimit janë:

    o Studenti futet për praktikë gjashtë mujore dhe përfundon në praktikë një vjeçare.

    o Studenti futet për praktikë në web development dhe përfundon si agjent i rrjeteve sociale.

    o Studenti nuk arrin t'i përmbushë kushtet e praktikës për arsye se ato vazhdimisht ndryshojnë etj.

• Universitetet/kolegjet prodhojnë studentë të cilët janë të gatshëm menjëherë për tregun e punës. Në mungesë të kësaj, është e zakonshme që studentët pasi të përfundojnë tre vite studimi në

shkenca kompjuterike, të shpenzojnë kohë dhe para në ndjekjen e kurseve, me synim që ta mbyllin boshllëkun e krijuar në mes asaj se çka ofron universiteti/kolegji dhe asaj se çka pret tregut i IT-së.

Ky realizim i praktikës, që do të ishte ideal dhe i frytshëm për tregun lokal të IT-së, është diçka që vetëm se është vënë në funksion në vendet e tjera të botës. Kjo është "ideale" për ne pasi që për të arritur në një gjendje të tillë duhet që fillimisht të përmirësohemi në disa pika:

• Universitetet/kolegjet duhet të jenë iniciatorë të një programi të tillë të praktikës. Pa nismën e tyre një iniciativë e tillë gjithëpërfshirëse do të ishte pothuajse e pamundur.

• Tregu i IT-së në vendin tonë duhet të piqet. Kjo ndër të tjerash do të thotë që tregu lokal duhet të ketë kompani të IT-së që janë të qëndrueshme në aspektin monetar (lexo kapitullin: *Ta njohim tregun e IT-së në Kosovë*) dhe që janë të gatshme të investojnë kohë dhe mund për bashkëpunim në mënyrë të vazhdueshme.

• Fusha e IT-së duhet të jetë e fushë në fokus dhe e marrë seriozisht nga qeveria shtetërore.

Qeveria duhet të angazhojë grupin e ekspertëve që të hartojnë planin shumëvjeçar që diçka e tillë të realizohet. Normalisht se me përkrahjen e tyre përmes marrëveshjeve, fondeve dhe investimeve, diçka e tillë do të realizohej shumë më lehtë.

Kjo do të thotë që ne nuk jemi ende në gjendje të realizojmë diçka gjithëpërfshirëse që do ta angazhonte çdo universitet/kolegj dhe kompani të IT-së në të. Kjo nuk e përjashton faktin që pilot-programet mes disa universiteteve/kolegjeve dhe kompanive të IT-së mund të nisen menjëherë. E përderisa e shtjelluam sadopak situatën ideale,

në vijim e shtjellojmë praktikën dhe realizimin e saj në situatën aktuale në të cilën jemi.

Praktika në aktualitet

Praktika në aktualitet organizohet veçmas nga njëra kompani tek tjetra. Si rezultat praktika mund të merr forma të ndryshme ku në mes të tjerash listojmë:

• Praktikë me plan dhe qëllime konkrete dhe praktikë pa plan dhe qëllime konkrete.

• Praktikë me kohëzgjatje të ndryshme ose me afat të pacaktuar.

• Praktikë ku punohet në projekte testuese apo projekte reale të klientëve.

• Praktikë të organizuar ku praktikantët trajnohen për një kohëzgjatje të caktuar.

• Praktikë që paguhet në shuma të ndryshme nga kompanitë e ndryshme apo praktikë që nuk paguhet .

Këto laramani formash të praktikave, në tërësi e bëjnë tregun *të brishtë*. Për shembull, shumë lehtë kriter i vlerësimit të kompanive bëhet pagesa për praktikë - kush po jep më shumë e kush më pak - e më pak i kushtohet rëndësi se cila kompani po dëshmon ngritje të shpejtë në karrierë të fillestarëve e po jep numër kualitativ të punëtorëve kualitativë. Si rrjedhojë, lehtë prishet tregu kur një kompani e porsahapur e zgjon interesimin e të gjithë praktikantëve për arsye se ofron 200% më tepër pagesë që nga fillimi në krahasim me pagesën mesatare për një praktikant.

Mirëpo, jemi në situatën ku jemi. Lehtë i identifikuam problemet por cila është zgjidhja? Si t'ia bëjë dikush që sapo ka përfunduar

fakultetin e dëshiron të futet në praktikë? Çka duhet të dijë studenti para se të futet në praktikë? A duhet t'i japë përparësi pagesës afatshkurtër apo kualitetit? Si duhet kompania t'i qaset temës së praktikës? A duhet të paguhet praktika apo jo?

Për të gjitha këto pyetje ne kemi dhënë përgjigje në vijim të kapitullit. Çdo nëntemë e kemi ndarë në këshilla drejtuar kompanive dhe praktikantëve me idenë që të realizohet një praktike e frytshme për të dy palët, siç edhe njihet në anglisht: *win-win*.

Sugjerime për kompanitë në realizimin e praktikës

Në vijim i listojmë disa nga sugjerimet/këshillat që kompanitë duhet t'i kenë parasysh në raport me praktikën.

1. Çdo kompani serioze që e ka synim rritjen në treg në numër të punëtorëve, duhet ta ketë të definuar qartë sistemin e praktikës në manifestin e saj. Kompanitë duhet të kenë të qartësuara përgjigjet për pyetjet e mëposhtme:

- Sa praktikant do t'i angazhojmë në këtë vit?

- Kush do të merret me rekrutimin e praktikantëve?

- Kush do t'i trajnojë dhe mbikëqyrë praktikantët?

- Kush është përgjegjësi për krijim e projekteve testuese, materialeve mësimore, planit të përgjithshëm për mbikëqyrjen e praktikantëve?

- Si do të vlerësohen praktikantët?

- Sa është buxheti vjetor i ndarë për praktikantët?

2. Praktikantët duhet të paguhen gjatë praktikës. Pa marrë parasysh situatën, një kompani serioze me vizion për rritje të ekipit, duhet të mendojë për angazhimin e praktikantëve dhe pagesën ndaj tyre.

Pagesa mund të jetë minimale, mesatarja e tregut, apo në bazë të mundësive të kompanisë. Disa nga arsyet se pse praktika duhet të jetë me pagesë janë:

- *Kompania kontribuon në stabilitetin e tregut.* Kur të gjitha kompanitë në treg ofrojnë praktikë me pagesë, pagesa nuk do të jetë më kriteri bazë se në cilën kompani gravitojnë më shumë praktikantë. Njëkohësisht pagesa ndaj praktikantëve e ruan profilin e kompanisë në masën e gjerë.

- *Tregu i qendërzuar i IT-së në Prishtinë.* Numri më i madh i studentëve që aplikojnë për praktikë janë me vendbanim në qytetet e tjera. Për të kaluar me banim/jetesë në Prishtinë, atyre u duhet një shumë minimale për mbulimin e shpenzimeve. Këto shpenzime janë zakonisht lehtë të përballueshme për kompanitë.

- *Praktikanti ndihet i vlerësuar.* Praktikanti është punëtori i së ardhmes. Pagesa ndaj praktikantit e shton besueshmërinë dhe respektin e tij ndaj kompanisë. Në të njëjtën kohë pagesa, sa do që të jetë, luan rol në motivimin e praktikantit për të punuar e avancuar edhe më tutje.

3. Disa kualitete të kompanive me qasje të drejtë ndaj praktikës:

- Kompania e ka tërësisht të definuar sistemin e praktikës. Kjo do të thotë se qëllimi i praktikës, kohëzgjatjen e praktikës, mentoruesit, projektet testuese, kriteret e vlerësimeve e gjithçka tjetër, janë tërësisht të definuara dhe asgjë nuk i është lënë mëdyshjes.

- Kompania praktikës i qaset prej perspektivës së trajnimeve teknike dhe jo-teknike. Praktikantët për aq sa të jenë në praktikë, trajnohen nga stafi adekuat në teknologji të caktuara, në aftësi të caktuara, dhe e kanë mundësinë për të kaluar si

punëtorë me kontratë të plotë nëse arrijnë t'i plotësojnë X kushtet e definuara më herët. Një kompani e tillë themi se e ka një qasje aktive ndaj praktikës. Për dallim, qasja pasive ndaj praktikës është ajo kur praktikanti nuk mentorohet dhe vetvetiu lundron nëpër kompani.

- Praktikanti gjatë praktikës angazhohet në projekte testuese dhe jo në projekte të klientit. Këto projekte testuese mund të jenë shembuj të ngjashëm me projektet reale në të cilat punon kompania. Në momentin kur praktikanti dëshmon se me kualitetin e tij mund të punojë edhe në projekte reale të klientit, atëherë ai/ajo duhet të kalojë në *junior developer* me kontratë.

- Kompania ka mjaftueshëm raste të suksesit në angazhimin e praktikantëve, kalimin e tyre në punëtorë të kompanisë, rritjen e shpejtë të ekipit etj.

4. Asnjëherë mos u bë kompani që e shtyn tërë biznesin përpara me punën e praktikantëve që paguhen minimalisht apo nuk paguhen fare. Fatkeqësisht kompani të tilla që tërë biznes-modelin e tyre e mbajnë gjallë përmes punës së praktikantëve kanë ekzistuar dhe vazhdojnë së ekzistuari ende. Tregu i IT-së në Kosovë është treg relativisht i vogël. Një biznes-model i tillë shpejt e shkatërron profilin e kompanisë duke rezultuar më vonë në mungesë të aplikimeve, mungesë të kandidatëve seriozë etj.

Sugjerime ndaj fillestarëve në qasjen ndaj praktikës

Në vijim i listojmë disa nga sugjerimet/këshillat që ne mendojmë se studentët (apo të interesuarit tjerë) duhet t'i kenë parasysh në raport me praktikën.

1. Tento t'i ikësh praktikës, e cila gjë është e mundur. Kemi shumë shembuj konkretë të fillestarëve që e kanë bërë një gjë të tillë. Po pse

t'i ikim praktikës?

- Sepse i largohesh mundësisë së futjes në një kompani që nuk ka praktikë të organizuar. Më së keqi, përgjatë tërë kohës së shpenzuar në një praktikë jo të përshtatshme, nuk ke mentorim të duhur për t'u avancuar në aftësitë të tua. E pas një praktike të keqe, prapë të pret një praktikë tjetër!

- Sepse i largohesh nevojës së qëndrimit së praktikant për 3, 6 apo 12 muaj. Njëkohësisht gjatë kësaj kohe mund të mos paguhesh fare apo vetëm minimalisht.

- Sepse gjatë kohës kur dikush i ka kaluar 1 vit praktikë, ti vetëm se e ke arritur 1 vit përvojë pune me kontratë të plotë si punëtor i rregullt.

2. Disa këshilla se si mund të parapërgatitesh ashtu që të futesh në treg direkt si junior developer:

- Sigurohu që komunikimin në gjuhën angleze ta kesh ke të rrjedhshëm dhe të kuptosh anglisht.

- Sigurohu që bazat (dmth. konceptet themelore) në programim i ke tejet të qëndrueshme ashtu që të mund ta kalosh pjesën teknike të intervistës për *junior developer* pa ndonjë sfidë të madhe.

- Sigurohu që je i mirë në një apo dy gjuhë programuese (psh. Java dhe Python) dhe ke mundësi të zgjidhësh detyra algorithmike të programimit (ang. coding challenges) duke përdorur këto gjuhë. Këto gjuhë mund t'i mësosh përgjatë viteve të studimeve.

- Sigurohu që përpos lëndëve të fakultetit, të ndjekësh edhe kurse online; të marrësh pjesë nëpër organizime të ndryshme si

hackathons dhe *startup weekend*; të kesh projekte të tua individuale sa do të vogla dhe mundohu që t'i dokumentosh mirë në Github, dhe që di të flasësh për secilën prej këtyre gjatë intervistës.

- Apliko direkt për pozitë pune e jo praktikë. Me një bagazh të tillë si më sipër, mund të japësh sinjale të qarta se je kandidat premtues. Çdo kompani që punëson *junior developers* e ka parasysh se duhet t'iu jap atyre pakëz kohë (shembull një-dy muaj) që të ambientohen me ekipin, teknologjitë, projektet në të cilat merret kompania etj. Mos u frikëso të aplikosh direkt për punë. Do të kesh kohë mjaftueshëm të adaptohesh në aftësitë e reja edhe gjatë kohës kur je në punë.

3. Para se të futesh në praktikë në ndonjë kompani, sqaro fillimisht pikat e mëposhtme:

- Cilat janë obligimet e tua si praktikant gjatë praktikës?

- Kush është mentori yt gjatë praktikës?

- Sa është kohëzgjatja e praktikës?

- Me cilat teknologji do të merresh gjatë praktikës?

- Cilat janë kushtet që duhet përmbushur për të kaluar në punëtor të kompanisë?

- A është praktikë me pagesë apo pa?

4. Asnjëherë të mos jetë pagesa e praktikës faktori kryesor që t'i të vendosësh se a të pranosh një praktike në një kompani apo në një tjetër. Pagesa e praktikës është thjesht mbulim i shpenzimeve

përgjatë kohës që ti e kalon duke u avancuar, dhe nuk është pagesë që ti të akomodohesh financiarisht në të.

Kriter kryesor për ty le të jetë kompania dhe stabiliteti i saj, projektet dhe teknologjitë me të cilat ajo merret, si dhe ekipi dhe mundësia për përparim në karrierë. Ka mundësi që për 50 Euro më shumë që një kompani tjetër që të ofron ta humbësh mundësinë e praktikës në një kompani tjetër kualitative. Zgjedh vëmendshëm dhe kryej detyrat në hulumtimin tënd.

5. Futu në praktikë në atë kompani ku e sheh veten si punëtor në të edhe pas tri viteve, e jo në një kompani ku futesh vetëm për hatër që ta kesh një praktikë në CV. Qëllimi i vetëm i praktikës është avancimi sa më i shpejtë në programues produktiv dhe kalimi në *junior developer*. Nëse ky nuk është qëllimi yt, atëherë ke qasje të gabuar ndaj praktikës.

6. Nëse vetëm se je kyç si praktikant në ndonjë kompani, ki parasysh këshillat e mëposhtme:

- Çdo ditë që kalon, ti je vazhdimisht nën vëzhgimin e kompanisë në avancimin tënd. Për kompaninë, praktikantët më të rëndësishëm janë ata që janë më të vlefshëm për kompaninë, që do të thotë ata praktikantë që aftësohen më së shpejti dhe kalojnë në punëtorë produktivë.

- Tento ta maksimalizosh aftësimin tënd në teknologjitë specifike që përdoren, dhe vazhdimisht kërko për përgjegjësi/detyra të reja.

- Nëse je së bashku në kompani me X praktikantë të tjerë, shiko se çfarë të dallon ty nga të tjerët? Pse kompania duhet të të kalojë ty në *junior developer* për dallim prej të tjerëve?

- Përpos aftësive teknike, bëj çmos që të përmirësohesh gjithashtu edhe në “aftësi të buta” (ang. *soft*- skills) si: aftësi të

komunikimit në të folur dhe me shkrim, prezantim, menaxhim të kohës, vetiniciativë etj.

7. Mos harro se kompania në të cilën je pranuar si praktikant të ka hapur derën për fillimin e karrierës tënde. Përgjatë kohës tënde në kompani, kompania me resurset e saj (ekipin, trajnerët etj.) në vazhdimësi ka investuar kohë/mund/para për përgatitjen tënde dhe kalimin tënd në punëtor të frytshëm. Është prej etikës që pasi të kalosh në *junior developer* të kalosh së paku dy vite të karrierës tënde në atë kompani. Normalisht, duke qenë i kënaqur me ekipin, teknologjitë e kushtet e kontratës. E për këtë, është shumë me rëndësi kështilla numër 5 e këtij listimi.

Aplikimi për punë si zhvillues softueri

Procesi i aplikimit për punë si programues është proces i cili meriton të shtjellohet në një kapitull të veçantë. Në këtë kapitull, do të shpalosim një seri këshillash të cilat do të ju ndihmojnë në rregullimin e qasjes suaj ndaj procesit të aplikimit.

Në shtjellimin e këtyre këshillave ne konsiderojmë se ju jeni fillestarë dhe jeni duke iu qasur këtij procesi për herë të parë. Më hollësisht, ne supozojmë se ju jeni një student që sapo keni përfunduar studimet e fakultetit; një profesionist nga ndonjë fushë tjetër që dëshironi t'i futet fushës së programimit, apo thjesht një i interesuar në këtë fushë pa marrë parasysh profesioni, moshën, qëllimin etj.

Këto këshilla na bëjnë me dije që procesi i aplikimit nuk është që thjesht mund ta shpërfillni. Një qasje e pa menduar/planifikuar mirë mund të rezultojë në gabime të cilat në rastin më të keq mund të jua humbin mundësinë e futjen në kompaninë dhe rolin që ju e dëshironi. Shkojmë!

Merreni me qetësi

Qasja në treg të punës në vartësi të situatave mund të ngjallë një ndjesi të menjëhershme tek kandidati. Kjo ndjenjë emergjence (d.m.th. ndjenjë e ngutjes kur kandidati i qaset aplikimeve pa vëmendje) është krejtësisht normale mirëpo duhet të mos jetë e tepruar sa që të ju shkaktojë probleme. Në rastin më të keq, ngutja në këtë proces mund të ju bëjë të merrni disa vendime të përshpejtuara e pa vëmendje të plotë, vendime të cilat mund të mos të sjellin më vonë rezultatin e dëshiruar. Ky fenomen njihet me termin *autopilot*. Për një person themi se vepron në autopilot atëherë kur ndërmerr veprime pa menduar në hollësi për to. Ja disa shembuj që mund të ju ndihmojnë ta vëreni nëse jeni duke ndërmarrë vendime në autopilot:

1. Nëse vazhdimisht jeni duke e dërguar CV-në tuaj tek çdo mundësi që ju përpara, atëherë jeni në autopilot.

2. Nëse nuk keni hulumtuar mjaftueshëm rreth kompanisë, rreth përgjegjësive të rolit dhe rreth kushteve të kontratës, atëherë jeni në autopilot.

3. Nëse nuk i keni kushtuar rëndësi përshtatjes së CV-së për rolin e caktuar dhe të njëjtën CV e plasoni në secilën pozitë pune, atëherë gjasa është që jeni në autopilot!

Kështu që para se t'i qaseni këtij procesi, merreni shtruar (ang: *take it easy*) dhe mendoni rreth dy pikave të mëposhtme:

1. Rezultati i një aplikimi për pozitë pune është i dy llojeve, *kandidati pranohet për intervistë* ose *kandidati refuzohet për intervistë*. Gjithashtu rezultati i një interviste është i dy llojeve, *kandidati pranohet në punë* apo *kandidati diskualifikohet*. Si rezultati pozitiv gjithashtu edhe ai negativ janë diçka që mund të ndodhin për shumë arsye. Për shembull, kandidati kalon mesatarisht mirë në intervistë dhe pranohet në punë shkaku i kërkesës së madhe për punëtorë, ose kandidati kalon mirë në të gjitha hapat për ta kuptuar në fund se është *i mbikualifikuar*! Nëse një aplikim nuk ka shkuar si duhet, nuk është fundi i botës.

Gjithmonë filloni *fresh* me aplikimin e radhës.

2. Procesi i aplikimeve i ngjan më shumë nxënies së peshkut në liqen se sa blerjes së tij në dyqan. Çka do të thotë kjo? Shumë faktorë ndikojnë në nxënien e peshkut si: ushqimi, moti, ora, lokacioni i peshkimit, numri i peshkatarëve që peshkojnë etj. Nëse peshkatari nuk e zë peshkun në ditët e para, ai nuk dëshpërohet mirëpo

vazhdimisht i përmirëson taktikat e tij të peshkimit. Pas disa tentimeve, peshkatari me njohuritë e marra deri më tani asnjëherë nuk kthehet në shtëpi pa peshk të zënë. Kështu që një aplikim i shkuar keq është thjesht një mësim më tepër dhe një hap më afër përsosmërisë tuaj si kandidat.

Kështu që procesi i aplikimeve është maratonë e jo sprint dhe është mejdan i sukseseve dhe dështimeve. E juaj mbetet që të mos dorëzoheni në asnjë hap.

Punoni në sa ma tepër projekte

Njëra nga mënyrat më të mira që mund ta shfrytëzoni për të mësuar programimin, si dhe për t'u përgatitur për intervistat e punës është duke punuar në sa më tepër projekte që të jetë e mundur.

Kjo nuk do të thotë që ju tani duhet ta ndërlikoni këtë çështje, duke u angazhuar në projekte të vështira e të ndërlikuara. Ne besojmë që nuk ka rëndësi çka zhvilloni, sidomos në fillim. E rëndësishme është që ju të angazhoheni në sa më tepër projekte që të jetë e mundur. Këto projekte mund t'i zhvilloni duke u bazuar në ndonjë video mësim, libër, por nëse arrini që ta zhvilloni pa u bazuar diku, pra të mundoheni që të programoni duke i shfrytëzuar njohuritë që i keni mbërritur deri më tani, atëherë ju jeni në gjendje që të mësoni më tepër kështu, të zgjidhni probleme, e që kjo gjë më pas mund të jua shtojë sigurinë dhe besimin që jeni në gjendje të angazhoheni me projekte shtesë, e cila njohuri është shumë e vyeshme edhe gjatë intervistave të punës, të cilat ju pyesin për njohuritë e juaja paraprake.

Publikoni projekte të ndryshme në GitHub

GitHub-i është një vegël tepër me vlerë, tepër me rëndësi për çdo programues, e në veçanti për ata që posa ia kanë filluar karrierës. GitHub-i mund të shihet si CV-ja e një programuesi ku mund t'i publikoni projektet në të cilat keni punuar. Është e qartë që jo çdo

projekt mund të publikohet në GitHub, sidomos projektet komerciale të punës, por shumë projekte që mund të keni rastin t'i zhvilloni në kohën tuaj të lirë, si dhe duke mësuar, e keni rastin t'i shpalosni para të tjerëve ne GitHub.

Kur të aplikoni për ndonjë vend të punës, ju duhet t'i kushtoni rëndësi edhe GitHub-it, duke e konsideruar atë si shumë të rëndësishëm, sepse në fakt është shumë i rëndësishëm. GitHub-i është njëra prej pasqyrave kyçe, sidomos nëse nuk keni pasur ndonjë përvojë pune më herët.

Dikush që dëshiron të ju punësojë dëshiron të shohë projektet që keni punuar më parë, sa keni pasur rastin të shkruani kod në të kaluarën. Pasi që rekrutuesit ka mundësi që nuk janë persona që dinë programim, si dhe mund të jenë të zënë, ata mund të mos kenë kohë që të analizojnë në hollësi projektet që i keni publikuar në GitHub, por mund të ju shohin si person entuziast nëse keni veprimtari aktive me shumë *commits* dhe projekte në GitHub, e cila gjë mund t'i bind ata që ia vlen të ju ofrohet mundësia e intervistës apo edhe e punësimit.

Po ashtu, mos u habitni nëse ju pyesin për projektet në GitHub, sepse ato paraqesin pika të rëndësishme të informimit për të tjerët.

Dokumentoni publikisht mësimet dhe përvojat e juaja

Një praktikë tjetër të cilën nuk e shfrytëzojnë aq shumë njerëz, por që me të vërtet ju bën të dalloheni dukshëm nga të tjerët është dokumentimi i mësimit dhe i përvojës tuaj online. Persona të ndryshëm kanë arritur të tërheqin vëmendje përmes shkrimit të artikujve teknikë, ose publikimit të videove në YouTube. Nuk keni nevojë që ta shihni këtë si proces të ndërlikuar, ose që ju duhet të prisni edhe një kohë të gjatë derisa të mësoni e të përgatiteni sa duhet për të qenë në gjendje që të shkruani ose të incizoni veten duke e zgjidhur ndonjë problem programimi.

Mund të filloni të shkruani për ndonjë problem të thjeshtë që e keni zgjidhur këtë javë, ose për ndonjë koncept interesant që e keni mësuar së fundi. Në këtë mënyrë jo vetëm që do të mësoni më tepër për vete, por edhe do të keni rastin që të ndihmoni të tjerët.

Ndonëse mund të mos tërhiqni edhe aq shumë vëmendje për punën tuaj, mos u ndalni. Shiheni këtë angazhim si mundësinë e juaj për të ndihmuar veten në radhë të parë pasi që jeni duke i mësuar gjërat më mirë kur i ktheni në shkrim, ose incizoni video. Së dyti, ju jeni duke i ndihmuar të tjerët që mund të kenë të njëjtat probleme. Gjëja kryesore është që ju edhe mund të merrni oferta pune për shkak që rekrutues të kompanive të ndryshme mund të marrin përshtypje të mira nga puna juaj, andaj edhe duan që të ju kenë si pjesë të ekipit.

Njoftohuni me tregun e IT-së

Kur synimi juaj është qasja në tregun e IT-së (shembull ai në Kosovë), hulumtimi paraprak i këtij tregu është hapi i parë drejt suksesit. Një kapitull i këtij libri me emrin "*Tregu e IT-së në Kosovë*"

në detaje i sqaron të gjitha informatat e nevojshme që ju si fillestar keni nevojë t'i dini para se ta filloni procesin e aplikimit. Pse duhet ta njihni tregun para se të filloni procesin e aplikimit? Sepse më pas:

1. Keni njohuri se çfarë lloje të kompanive softuerike veprojnë në tregun e Kosovës.

2. Keni njohuri se cilat janë përparësitë dhe mangësitë e futjes si programues në këto lloje të kompanive. Kjo ju ndihmon në radhitjen e kompanive në të cilat dëshironi të aplikoni.

3. Keni njohuri se pse kompanitë softuerike janë të qendërzuara në Prishtinë dhe njëkohësisht i aranzhoni planet e juaja për zhvendosje në Prishtinë apo punë nga shtëpia.

4. Fitoni njohuri se cilat teknologji janë më të kërkuarat në tregun e Kosovës. Kjo ju ndihmon të fokusoheni më shumë në pozitat të cilat kërkohen më së shumti në treg.

Për t'u njohur ende më mirë me tregun e IT-së, diskutoni me këdo që veçse është pjesë e këtij tregu dhe ka njohuri të përgjithshme për të. Në anën tjetër, pasi tregu i IT-së është vazhdimisht në lëvizje (d.m.th. është treg tejet dinamik), kërkohet prej jush që vazhdimisht të jeni në hap me lëvizjet e tij ashtu që mos të mbeteni me informata të vjetra.

Rregulloni profilin tuaj dixhital

Në epokën e informacionit, nëse profili juaj nuk përfaqësohet në botën dixhitale, ju ia keni mbyllur vetes dyert më të mëdha të mundësive. Me prezencën tuaj në botën dixhitale, ju i jepni mundësi çdo punëdhënësi që ta shohë profilin tuaj dhe të nis një bashkëbisedim me ju. Do të thotë, për shkak të prezencës tuaj në botën dixhitale mundësitë vijnë tek ju, pa pasur nevojë që ju vazhdimisht të angazhoheni në kërkimin e tyre. Por çka do të thotë të jeni prezent në botën dixhitale si kandidat? Kjo do të thotë që:

1. Në minimum ta keni të gatshme CV-në tuaj, ashtu që ajo të shërbejë si delegat që përfaqëson profilin tuaj tek punëdhënësi. Për më shumë detaje nga çështjet e CV-së, lexojeni kapitullin e këtij libri të emërtuar "CV-ja".

2. Ta keni një profil në rrjetin profesional LinkedIn. Me profilin tuaj në LinkedIn, ju i jepni vetes mundësi të:

- Lidheni me programues e punëdhënës të tjerë nga e mbarë bota.
- Ndiqni kompani e të lexoni nga postimet e tyre.

- o Shikoni se çka është në trend sa i përket teknologjive dhe ta matni veten në raport me to.
- o Të komunikoni me personat e tjerë përmes mesazheve.
- o Të pranoni oferta pune nga të tjerët etj.

LinkedIn-i është burim tejet i madh i mundësive. Si rrjet profesional, ai është shumë i përdorur në tërë botën. Sa më herët që e hapni profilin tuaj aty, aq më mirë për ju.

3. Të jeni pjesë e grupeve në Facebook, që janë kryekëput të fokusuara në zhvillim të softuerit. Grupi që patjetër duhesh të jeni pjesë e tij është grupi *Albanian Developers* që numëron mbi 6000 anëtarë gjatë kohës kur po shkruhen këta rreshta. Në hyrjen tuaj në këtë grup ju i jepni vetes mundësi që:

- o Të njoftoheni me komunitetin e programuesve që vijnë nga trevat shqipfolëse.
- o Të njoftoheni për postimet e përditshme të vendeve të punës.
- o Të kërkoni dhe të merrni ndihmë në pyetjet e juaja.
- o Të lexoni lajme nga bota e programimit që postohen kohë pas kohe aty etj.

Për tregun lokal në Kosovë, grupi *Albanian Developers* është më frytdhënësi sa i përket mundësive të reja të punës.

Njoftohuni me kompaninë ku doni të aplikoni

Le të themi se jeni në fazën e aplikimeve dhe jeni duke i listuar kompanitë e zhvillimit softuerik më me interes për ju. Në këtë fazë, sa më tepër që keni njohuri rreth kompanive në të cilat dëshironi të aplikoni, aq më i lehtë dhe aq më i suksesshëm do të jetë aplikimi juaj.

Para se ta bëni aplikimin, është mirë që paraprakisht të njoftoheni me kompaninë, stafin udhëheqës të tyre, ekipin e tyre zhvillimor, produktin ose projektet që ata i realizojnë, teknologjitë që ata i përdorin, klientët me të cilët ata bashkëpunojnë etj. Këto njohuri të arritura e rrisin konfidencën tuaj përgjatë procesit të aplikimit, intervistimit dhe e lehtësojnë punësimin tuaj në kompani.

Të qenit konfident është faktor shumë me rëndësi, e sidomos në shfaqjen e karakterit përgjatë intervistës dhe ditëve të para në punë. Mos harroni që takimet e para me njerëz janë ato kur përfitohen përshtypjet e para. E përshtypjet e para janë ato që iu mbesin në mend njerëzve më së shumti!

Duke e ditur që njohja e kompanisë para aplikimit është tepër me rëndësi e që nuk duhet anashkaluar, atëherë si duhet të jetë procesi i hulumtimit për njohjen e kompanisë? Për këtë, në pikat e mëposhtme i kemi shtjelluar të gjitha burimet e informacionit që mund t'i shqyrtoni përgjatë këtij procesi.

1. Kontrolloni webfaqen e kompanisë . Shumica e kompanive që merren me zhvillim softuerik vetëm se kanë webfaqe e tyre informuese, e cila nëse mbahet e përditësuar, është burimi më përmbledhës i informacionit. Për më tepër në webfaqe:

> *- Lexoni për historikun e kompanisë dhe shqyrtoni pyetjet si: "*Në cilin vit është hapur hapur kompania? *", "*Ku ndodhet qendra e tyre (ang: headquarter)? *", "*Kush janë themeluesit e kompanisë*?", "Nëse kompania ka marrë ndonjë investim, atëherë kur e ka marrë dhe sa ka qenë investimi?"* etj. Njohuritë

e marra në këtë aspekt ju ndihmojnë përgjatë intervistës. Zakonisht ndër pyetjet e para që parashtrohen në intervistë janë "*Si keni dëgjuar për kompaninë tonë?*" dhe *"A di diçka rreth kompanisë tonë?*".

*- Lexoni për ekipin e zhvillimit softuerik dhe shqyrtoni pyetjet si: "*Sa punëtorë i ka kompania në total? *", "*Sa është i madh ekipi i zhvillimit softuerik*?", "*Sa është i madh ekipi që merret me mobile-development (nëse interesi yt është të kyçesh në këtë ekip)*?", "*Kush janë anëtarët e ekipit zhvillimor (nëse profilet e tyre i kanë të listuara në webfaqe)*?", "*Sa prej anëtarëve të ekipit zhvillimor janë senior, mid-senior, junior? *", "*Cilat janë rolet e anëtarëve (p.sh. full-stack developer, mobile developer, DevOps engineer etj.)? *".*

- Lexoni për produktet e kompanisë (nëse kompania merret me zhvillim dhe shitjen e produkteve të saj) apo projektet e realizuara (nëse kompania merret me zhvillimin e projekteve të klientët të sajë) dhe shqyrtoni pyetjet si: "*Cilat janë produktet e kompanisë?", "Cili është qëllimi i produkteve të kompanisë?", "Cilat projekte i ka realizuar kompania për klientët e saj?", "Kush janë klientët e kompanisë?" etj.*

*- Lexoni për teknologjitë të cilat i përdor kompania dhe shqyrtoni pyetjet si: "*Cilat teknologji i përdor kompania në realizimin e produkteve/projekteve të tyre?" *, "*Për cilat teknologji kompania më së shumti është në kërkim të zhvilluesve të rinj?" etj.

*- Lexoni për kontaktin e kompanisë dhe shqyrtoni pyetjet si: "*Ku është me lokacion zyra e programuesve? *",* "Cili është emaili i kontaktit (p.sh. info@company.com)?" *dhe "*Cili është emaili i aplikimit (p.sh. apply@company.com)? *" etj.*

2. Vizitoni profilin e kompanisë në rrjetin profesional LinkedIn . Në LinkedIn më së shumti mund të informoheni për më të rejat e kompanisë. Për më tepër:

- Profili në LinkedIn zakonisht mbahet më i përditësuar se sa vetë webfaqja e kompanisë. Kjo pasi qarkullimi i vizitave në profilin e kompanisë në LinkedIn është dukshëm më i madh se sa qarkullimi i vizitave në webfaqen personale të kompanisë. Kështu që, profili i kompanisë në LinkedIn është burimi më i freskët i informatave.

- Në LinkedIn mund t'i shihni postimet e fundit të kompanisë si në rastet kur ajo poston ndonjë pozitë pune, kur ajo poston ndonjë projekt të kryer, organizon ndonjë ngjarje (këtu mund të kuptoni rreth kulturës së kompanisë) etj. Gjithashtu nëse keni profil në LinkedIn, ju mund ta ndiqni profilin e kompanisë (d.m.th. t'ia bëni *follow*) ashtu që të shihni në faqen fillestare postimet më të fundit të kompanisë.

- Në LinkedIn mund t'i shihni zhvilluesit softuerikë që punojnë në atë kompani (nëse këta zhvillues i kanë gjithashtu profilet e tyre të hapura në LinkedIn). Gjithashtu mund të vizitoni edhe profilin e këtyre zhvilluesve ku mund të njoftoheni më shumë për eksperiencën e tyre të punës, shkollimin e tyre, teknologjitë me të cilat ata merren etj.

- Në LinekdIn mund të bini më lehtë në kontakt me ndonjë person nga stafi udhëheqësi i kompanisë apo me ndonjë zhvillues nga ekipi i zhvillimit të softuerit dhe të diskutoni për më shumë informata.

3. Kontaktoni me ndonjë punëtor nga kompania, qoftë menaxher apo zhvillues softueri dhe njoftohuni më shumë për kompaninë nga perspektiva e tyre. Për më tepër:

- Nëse jeni i interesuar të punësoheni si *web developer* në një kompani dhe dëshironi të informoheni më tepër rreth *punëve të përditshme* të një zhvilluesi në atë kompani, atëherë nuk është turp të komunikoni me ndonjë zhvillues nga kompania dhe ta lini një takim më të për të diskutuar më gjerë-e-gjatë.

- Zakonisht tek kompanitë e vogla dhe të mesme (të cilat kanë më pak se 100 punëtorë) nëse jeni duke aplikuar për ndonjë pozitë më të lartë, atëherë mund të bini në kontakt edhe me ndonjë person nga stafi udhëheqës i kompanisë (p.sh. CTO). Kështu ai/ajo mund të ju informojë më shumë për produktet e kompanisë, vizionin e kompanisë, përgjegjësitë e rolit që ju intereson etj.

4. Analizoni me vëmendje përshkrimin e pozitës së punës ashtu që:

- Të njoftoheni me përgjegjësitë e rolit përkatës.

- Të njoftoheni me teknologjitë kryesore të cilat pritet t'i njihni.

- Të njoftoheni me përfitimet që ofron kompania si:

  - Paga e ofruar
  - Pajisjet (llaptopi)
  - Numri i ditëve të pushimit
  - Sigurimi shëndetësor
  - Puna remote (d.m.th. nga shtëpia apo kudo tjetër), puna në zyre, apo kombinim i tyre
  - Orari fleksibil apo i caktuar si p.sh. 09:00 - 17:00

Si përfundim për këtë seksion, ne i paraqitëm disa nga mënyrat se si mund të informoheni më tepër për kompaninë dhe rolin për të cilin jeni duke aplikuar. Normalisht që nuk është e domosdoshme që secilin hap sipër ta ndiqni në mënyrë strikte, mirëpo është me rëndësi që për çdo aplikim serioz të njoftoheni sa më shumë për kompaninë dhe rolin që e synoni.

Aplikoni edhe në rastet kur nuk i plotësoni kriteret

Rreth vitit 2016, një kompani e huaj me një zyre edhe në Prishtinë kërkonte programues të aplikacioneve për Android përmes një konkursi të zakonshëm. Njëri nga punëtorët pati treguar që asnjë person nuk pati aplikuar.

Po, e lexuat mirë: Asnjë person nuk ka aplikuar. Punëtorët e kësaj kompanie më pas patën filluar që të pyesin njerëz të ndryshëm nëse njohin dikë që mund të jetë i interesuar.

Arsyet pse nuk kanë aplikuar mund të jenë të ndryshme, por ne besojmë që nëse edhe vetëm një person do të kishte aplikuar, pavarësisht kritereve dhe pritjeve të kërkuara, me siguri do të ishte ftuar të paktën në intervistë, që të shqyrtohet si kandidat.

Ka raste kur përshkrimet e punëve nëpër shpallje si për programues ashtu edhe për role të tjera të jenë përgatitur nga persona që nuk janë programues fare, e që thjesht mund të kenë dëgjuar për ndonjë teknologji dhe e vendosin në listën e gjërave që duhet të jenë të mësuara ose që kandidatët të kenë pasur rastin të punojnë më herët me to për t'u pranuar në punë. Nganjëherë ka raste kur kompanitë postojnë shpallje me aso kërkesash sfiduese sa që edhe tre-katër programues së bashkë mund ta kenë të vështirë t'i plotësojnë të gjitha kriteret që duhet të plotësohen nga një kandidat i vetëm.

Edhe pse mund të ju duket sfidë dhe të frikësoheni që nuk jeni në gjendje që të plotësoni të gjitha kushtet, mos ngurroni por aplikoni. Nëse nuk aplikoni fare, ju veçse jeni të refuzuar. Po çka nëse duke aplikuar, ju jepet mundësia dhe arrini të punësoheni?

Aplikoni në sa më tepër vende të punës

Tani që po e vëreni që nuk keni nevojë të frikësoheni nga pritjet e larta të paraqitura në konkurse të punës, ju këshillojmë që të aplikoni në sa më tepër vende të punës. Hulumtoni për vende të hapura të punës në shpallje të ndryshme në Facebook, LinkedIn, KosovaJobs, etj. Gjatë tërë vitit, kompani të shumta shpallin konkurse në kërkim të punëtorëve të rinj dhe shpesh ankohen që nuk po gjejnë punëtorë aq sa iu nevojiten.

Edhe në rastet kur nuk shihni ndonjë konkurs të hapur, sërish aplikoni nëpër kompanitë që dëshironi të filloni të punoni. Provoni të gjeni menaxherin apo rekrutuesit e kësaj kompanie në LinkedIn dhe dërgojini mesazhe duke e shfaqur interesimin tuaj për punë. Kjo ju bën të dalloheni nga të tjerët, si dhe zakonisht lë përshtypje të mira sepse shfaq gatishmërinë tuaj për të hedhur hapin e parë. Në këtë mënyrë, ju mund të veçoheni për guximin, vendosmërinë për t'u punësuar, si dhe kreativitetin.

Mënyrat e aplikimit

Aplikimi për pozitë pune në një kompani mund të bëhet në mënyra të ndryshme. E përbashkëta e gjithë këtyre mënyrave është se ato e shfrytëzojnë CV-në si delegatin kryesor të profilit tuaj.

Procedura e shtjellimit të aplikimit tuaj varet nga ajo se cilën prej këtyre metodave të aplikimit e shfrytëzoni. Për t'i ditur këto metoda aplikimi, shikoni listën vijuese të qasjeve që mund t'i ndërmarrësh.

Aplikimi përmes emailit zyrtar të aplikimeve

Kjo është mënyra më klasike dhe më e përdorur e aplikimit për punë në një kompani. Secila kompani e ka një email zyrtar të aplikimeve. Në shumicën e rasteve ai email duket si apply@kompania.com *ose* jobs@kompania.com.

Numrin më të madh të aplikimeve kompania e pranon përmes email adresës zyrtare të saj. Nëse e keni dërguar CV-në tuaj tek kompania përmes kësaj mënyre, atëherë CV-ja juaj mund të bie pre e një shqyrtimi të ngadaltë dhe jo të mirëfilltë nga ana e kompanisë. Me këtë rast për aplikimin tuaj ndodh që nuk pranon asnjë përgjigje të vetme nga kompania.

Emaili zyrtar për aplikime në disa prej rasteve shndërrohet në një spam email në të cilën thjesht grumbullohen CV-të e kandidatëve. Si rrjedhojë, nëse kompania nuk e ka një ekip të veçantë që merret me skanimin dhe filtrimin fillestar të CV-ve (p.sh. ekipin e Burimeve Njerëzore apo në anglisht HR - Human Resources), atëherë kjo metodë e ka të vështirë ta përballojë numrin e madh të aplikimeve.

Së fundi, shkoni me këtë mënyrë të aplikimit (d.m.th. dërgimin e CV-së tek email adresa zyrtare) nëse e shihni që kompania në një postim të tyre (p.sh. në Facebook) është duke thirrur për kandidat dhe e ka përmendur që aplikimet duhet të bëhen në emal-in zyrtar. Përndryshe shkoni me metodat vijuese.

Aplikimi përmes rekomandimit

Ndër mënyrat më efikase të aplikimit në një kompani është që ta bëni aplikimin përmes ndonjë shoku/shoqeje që vetëm se punon në atë kompani. Thënë ndryshe, shoku/shoqja juaj e përcjell CV-në tuaj tek menaxheri duke ju rekomanduar si kandidat potencial për rolin e caktuar. Kjo është ndër metodat më të mirë për arsyet se:

1. Stafi udhëheqës i kompanisë e di që punëtorët e tanishëm të kompanisë e dinë më së miri se për çfarë kandidati bëhet fjalë dhe për çfarë aftësi ka nevojë ekipi. Rekomandimi i një

kandidati prej ndonjë punëtori aktual të kompanisë bën që aplikimi që në fillim të shihet prej këndvështrimit pozitiv, sidomos në rastin kur shoku/shoqja juaj që ju njeh më afër për nga aftësitë flet fjalë të mira për ju tek stafi i kompanisë përkatëse.

2. I shmangeni grumbullit të madh të aplikimeve që bëhen duke shfrytëzuar emailin zyrtar të aplikimeve. Në shumë kompani, email adresën zyrtare të aplikimeve e kontrollon ekipi i Burimeve Njerëzore, ku e bën filtrimin fillestar të CV-ve, intervistën e parë etj. Në aplikimet me rekomandim zakonisht kapërcehet ky hap e direkt mund të ftoheni për në intervistën teknike me anëtarë të ekipit të zhvillimit.

3. Kompania në shumicën e kohës është në rekrutim jo aktiv të punëtorëve të rinj. Si rrjedhojë, ndodh që kompania nuk e ka postuar asnjë pozitë të re pune në webfaqen e saj apo në rrjete sociale. Edhe pse mund të jetë kështu, një aplikim me rekomandim lehtë mund të shndërrohet në një vend pune për ju. Kjo për shkak se kompanisë mund t'i dukeni si kandidat i përshtatshëm dhe njëkohësisht nuk ka aplikime të tjera që kompania të ketë persona të tjerë për t'i shqyrtuar për pranim në punë.

Andaj, aplikimi përmes rekomandimit të shokut/shoqes që punon në atë kompani është mënyra më e pëlqyeshme e aplikimit. Kjo jo vetëm që e rrit mundësinë që ju të futeni në kompani, mirëpo në anën tjetër edhe jeni më shumë të informuar për kompaninë, rolin, ekipin, kulturën e gjërat e tjera të kompanisë.

Aplikimi përmes kontaktimit me dikë nga stafi udhëheqës i kompanisë

Një mënyrë tjetër mjaft e suksesshme për aplikim për punë është edhe kontaktimi direkt me ndonjë person nga stafi udhëheqës i kompanisë si për shembull Tech Lead, CTO ose CEO (nëse kompania është ende e vogël). Le të themi se në LinkedIn keni hasur në një kompani që ju pëlqen si kompani, pastaj produkti, teknologjitë dhe ekipi zhvillues duken mjaft serioz. Me një hulumtim të lehtë më pas mund të gjeni se kush janë personat me pozita të larta sikur ato që i përmendëm më sipër.

Pas kësaj, e keni mundësinë që t'iu shkruani mesazhe qoftë në LinkedIn apo në email adresën e tyre personal të punës, ku tregoni për interesin tënd rreth kompanisë dhe asaj se çka keni mundësi të kontribuoni ju. Njëkohësisht këtij mesazhi/emaili mund t'ia bashkëngjitni edhe CV-në tuaj.

Kjo mënyrë e aplikimit rekomandohet të bëhet tek kompanitë me numër të vogël dhe të mesëm të punëtorëve, apo më konkretisht, kompanitë me numër më të vogël se 100 punëtorë. Suksesi i kësaj metode të aplikimit qëndron në faktin se pika juaj e parë e kontaktit është një person nga kompania që mban pozitë të lartë udhëheqjeje. Për dallim nga kjo, në aplikimet tjera zakonisht personat me pozitë të lartë janë ndër personat e fundit që kanë rastin ta shqyrtojnë CV-në tuaj sepse ata mund të jenë të zënë më çështje të tjera të kompanisë dhe mund të mos kenë kohë të merren me çdo aplikim.

Njoftohuni me mediumet që postojnë pozita të lira pune

Nëse jeni fillestar në aplikimin për pozita pune në industrinë e IT-së, atëherë duhet t'i keni parasysh mediumet (webfaqet, grupet në rrjetet sociale etj.) ku në vazhdimësi postohen pozita të reja të punës. Ndër të tjera, njoftohuni me:

- Grupin **Albanian Developers** në Facebook.

- Grupin Komuniteti i programuesve shqiptarë **në Facebook.**

- Portalin https://kosovajob.com

- Portalin https://gjirafa.com/Top/Pune

- Në LinkedIn ndjek profilet e kompanive në tregun lokal

Si të veproni para intervistës

Fitimi i mundësisë për t'u futur në intervistë është vetëm një pjesë e procesit të punësimit. Ju duhet ta merrni edhe intervistën me seriozitet sepse vetëm pse jeni ftuar në intervistë nuk nënkupton që e keni fituar mundësinë e punësimit. Kompanitë zakonisht ftojnë një numër më të madh personash në intervistë se sa që presin të punësojnë, në mënyrë që ta kenë të mundshme të përzgjedhin kandidatë sa më të përgatitur dhe më të përshtatshëm për kompaninë dhe kulturën e saj.

Para intervistës, përpiquni të hulumtoni për kompaninë, të shikoni me çka merret, çfarë teknologjish përdor, çfarë projektesh zhvillon dhe kuptojeni modelin e tyre të funksionimit, si dhe kulturën e saj. Lexoni postimet e kompanisë në rrjete sociale dhe mundohuni që të kuptoni më tepër për të se sa kandidatët e tjerë që mund të jenë ftuar në intervistë. Më pas, përpiquni që të përgatitni disa pyetje të veçanta për kompaninë që ta keni të mundshme kështu të jepni përshtypje sa më të mira që ju keni investuar kohë për të mësuar për këtë kompani dhe që jeni me të vërtet të interesuar për t'u punësuar te ta.

Mundohuni që ta gjeni ndonjë shok ose familjar dhe ushtroni diskutimin në formë intervistës.

Mundohuni që të mësoni se si mund të sqaroni përvojat e juaja të kaluara, projektet në të cilat keni qenë të angazhuar, si dhe teknologjitë të cilat keni pasur rastin t'i përdorni.

Si të veproni gjatë intervistës

Për intervistë, mundohuni që të mbërrini me kohë, të jeni të sjellshëm dhe të mbani qetësinë edhe pse mund të keni frikë, brengë dhe ankth. Mundohuni që të tregoni vëmendje dhe kulturë komunikimi pasi që këto kanë rëndësi të madhe, megjithëse mund të duken si gjëra të parëndësishme. Pyetjet të cilat ju bëhen mundohuni që t'i kuptoni mirë dhe kërkoni sqarime shtesë nëse keni nevojë. Mundohuni që të jeni sa më të artikuluar dhe të shprehni gjërat sa më rrjedhshëm, sepse rekrutuesit nuk e dinë se çfarë mendoni, por çfarë thoni.

Bëhuni vetvetja dhe mos shtrembëroni faktet, e të kamufloni që dini diçka që nuk e dini, ose që keni punuar në këto projekte e ato projekte. Nëse gënjeni diçka, jo vetëm që do të ndjeni keqardhje, por më pas mund të merrni pyetje shtesë për to, e që mund të jenë tregues tek rekrutuesit që ju nuk jeni duke e thënë të vërtetën. Si rezultat, kjo jo vetëm që mund të ju çojë në refuzim të menjëhershëm, por mund të ndikojë që ju të shikoheni si kandidat i papërshtatshëm edhe në të ardhmen.

Edhe nëse nuk dini ndonjë gjë, tregoni që nuk keni pasur rastin të mësoni më parë për të, por që jeni të interesuar të mësoni për të. Nuk është turp kur nuk dini ndonjë gjë, sepse askush nuk i di të gjitha. Turp është të gënjeni.

Si të veproni pas intervistës

Pasi të ketë mbaruar intervista, falënderojeni kompaninë për kohën dhe mundësinë, si dhe përmendeni që do të jeni duke e pritur përgjigjen nga ta.

Më pas, përpiquni që të mbani shënime për vete për këtë përvojë, pyetjet që ju kanë bërë si dhe mënyrat se si mendoni që të

përmirësoheni dhe të kaloni edhe më mirë në intervistat e tjera.

Pyeteni edhe rekrutuesin se si mund të përmirësoheni edhe më tej.

Nëse ka kaluar një kohë e gjatë dhe ende nuk ju kanë kontaktuar, mos ngurroni ta kontaktoni sërish kompaninë dhe të kërkoni përgjigje në lidhje me aplikimin tuaj.

Bëhuni kreativ

Në këtë kapitull kemi listuar vetëm disa këshilla që mendojmë që mund të ju ndihmojnë që të punësoheni. Tani, mundohuni që t'i merrni këto dhe të aplikoni ato që ju përshtaten juve, si dhe përpiquni që të bëheni sa më kreativ me ndonjë zgjidhje e alternativë të cilat nuk i kemi listuar këtu.

Nuk arrita të punësohem. Çfarë të bëj?

Kur shihni zhvillues të famshëm në industri, ju prireni të mendoni se nuk mund të bëheni asnjëherë si ata. Disi mendoni se jeni i vetmi person që po përballet me refuzime për punë, dështime projektesh e kështu me radhë. Personat e famshëm janë gjithmonë në gjendje të marrin çfarëdo pune që duan, dhe kështu ka qenë gjithmonë për ta.

Në fakt, nëse ulemi dhe i shkojmë gjërat më objektivisht, realiteti tregon ndryshe.

Kujtojani vetes që nuk jeni i vetmi

Para së gjithash, mund t'i ndodhë kujtdo që të mos arrijë në futet në çdo vend të punës. Mund të ketë sfida kodimi që mund të mos jeni në gjendje t'i zgjidhni në kohën e intervistës për shkak të stresit, ose që keni bërë një gabim apo keni harruar diçka pasi nuk iu është kujtuar sepse nuk e keni përdorur për një kohë.

Nëse shikoni historikun e njerëzve, është e vështirë të gjeni dikë që nuk dështoi kurrë, ose që asnjëherë nuk u refuzua. Kjo përfshin gjithashtu njerëz të cilët ju mund t'i shikoni sot dhe që tashmë janë përballur me shumë refuzime.

Elon Musk, Themeluesi i Paypal, Tesla, Space X

Elon Musk është një nga njerëzit më të popullarizuar në këtë listë, si dhe një nga njerëzit më ambicioz dhe punëtor, i cili synon ta bëjë njerëzimin një specie ndërplanetare. Ashtu si të tjerët, edhe ai është përballur me shumë dështime gjatë gjithë jetës së tij. Njëri prej tyre është fakti që nuk kishte marrë asnjë përgjigje nga Netscape kur ai aplikoi tek kjo kompani për një punë si programues. Me sa duket, Netscape nuk pa ndonjë diplomë apo përvojë të shkencave kompjuterike në CV-në e Elon-it, kështu që ata nuk i dhanë asnjë shans. Ai kishte diploma në ekonomi dhe fizikë nga Wharton School.

Ai në fakt u përpoq të shkonte në zyrën e tyre, por ishte shumë i turpshëm për të folur me dikë atje.

Ish-zëvendëspresidenti i Netscape përshkruan kështu situatën:

“Është legjendare që ai nuk arriti të gjente një punë në Netscape. Unë isha një VP atje dhe ai paraqiti një CV dhe, kur askush nuk u përgjigj, ai zgjodhi të hynte në hollin tonë dhe u ul atje, me sa duket shumë i turpshëm për të folur me dikë. Në kohën që ne punësonim deri në 50 inxhinierë/muaj, aktiviteti i punësimit ishte joreal, kështu që ai do të ishte anashkaluar lehtësisht.”

Themeluesi i GitHub, Chris Wanstrath

Ndërsa po e lexoni këtë, ndoshta nuk keni nevojë fare për një prezantim të GitHub-it. Megjithatë, ndoshta nuk e dinit se themeluesi i GitHub-it nuk mund të gjente një punë në Yahoo: “Përpara se të bashkëthemeloja GitHub, aplikova për një punë inxhinierike në Yahoo dhe nuk e mora atë.

Mos lejoni që njerëzit e tjerë t'ju dekurajojnë."

Është padyshim më mirë të nisësh GitHub sesa të gjesh një punë në Yahoo.

Themeluesi i WhatsApp, Brian Acton

Shumë njerëz përdorin WhatsApp këto ditë, por shpesh nuk kujtohen se ai doli si produkt i dikujt që u refuzua nga kompania që e bleu atë vite më vonë. Facebook e refuzoi Brian në vitin 2009:

Gjatë të njëjtit vit, ai u refuzua gjithashtu nga Twitter:

Më pas ai bashkëpunoi me Jan Koum dhe nisën WhatsApp-in. Më pak se pesë vjet më vonë, Facebook bleu WhatsApp-in për 19 miliardë dollarë.

19 miliardë është aq shumë e madhe e të hollave nuk mund të arrihet përmes pagës së rregullt të një programuesi për tërë jetën.

Themeluesi i Shopify, Tobias Lütke

Megjithëse arriti të kalonte deri në fund procesin e punësimit dhe ishte gati të nënshkruante kontratën, themeluesi i Shopify-it, Tobias Lütke nuk mundi të fillonte punën për shkak të mungesës së lejes së punës. Një avokat e këshilloi se ai nuk mund të fillonte të punonte në Kanada, por mund të fillonte kompaninë e tij.

Mungesa e lejes së punës ishte në fakt një bekim i maskuar për Tobias, i cili krijoi një biznes të bazuar në hobin e tij *snowboarding*. Pasi që ishte gjë mjaft e vështirë në atë kohë të krijoheshin faqen biznesi për të bërë tregti në mënyrë elektronike me ndonjë mjet ekzistues, ai e zhvilloi vetë një. Kjo faqe interneti ishte aq e ndryshme, saqë ai bëri që njerëzit të pyesnin për të:

“Ishte thjesht ndryshe. Nuk ishte rrjeti normal. Tregonte histori. Ishte qartësisht modern dhe web 2.0ey. Dhe kështu njerëzit thoshin, 'Do të doja të ndërtoja biznesin tim mbi atë themel',” tha

Tobias.

"Scott dhe unë thamë, 'OK, skateboard apo softuer?' Ishte shumë e qartë se ne duhet të shkonim me softuer."

Themeluesi i Homebrew, Max Howell

Nëse përdorni Mac ose Linux, ndoshta përdorni Homebrew ose të paktën keni dëgjuar tashmë për të. Për ata që nuk kanë pasur mundësinë të informohen më parë për Homebrew, është një sistem pa pagesë i menaxhimit të paketave softuerike dhe me kod të hapur që ndihmon me instalimet e softuerit si në MacOS ashtu edhe në Linux.

Megjithëse kontributi në projekte me burim të hapur mund të jetë një mënyrë vërtet e mirë për të demonstruar aftësitë që mund të hapin mundësi të reja për ju, ju prapë mund të mos arrini ta kaloni intervistën në Google.

Persona të tjerë

Ka edhe shumë persona të tjerë që u refuzuan disa herë, por ata nuk u ndalën. Ata vazhduan të mësonin dhe të përdornin mundësi të tjera. Këtu janë disa shembuj të tjerë të marrë nga webfaqja, rejected.us:

“Si gazetar dhe programues autodidakt, në 10 vitet e fundit kam propozuar projekte të panumërta inovative teknologjike për gazetat dhe televizionet e vendit tim, duke u refuzuar nga të gjithë. Tre vjet më parë, në moshën 56-vjeçare, programova chatbot-in e parë në shtypin evropian dhe shërbeva si zhvillues për 2 startup-a (lojëra dhe asistentë virtualë). 1 vit më parë u punësova si programues i Inteligjencës Artificiale dhe zhvillova asistentë zanor për qendrat e kontaktit.” - Paulo Querido

"Atlassian më refuzoi me "ti nuk e di se çfarë dëshiron". Ata kishin të drejtë. Ndërtova një komunitet të programuesve, një konferencë ndërkombëtare, një startup, tregtova kripto dhe dola në pension në 30.”— Eduards Sizovs

"Kompania e madhe e rrjeteve sociale më refuzoi pas një interviste me, "Ne nuk menduam që njeh mjaftueshëm JS (JavaScript)."- Autor i librit "You Don't Know JS", Kyle Simpson

“Më refuzuan 10 herë për praktikë pa pagesë. Tani punoj në Twitter.” - Jon Kuperman

“U refuzova nga një pozicion i ri në Atlassian sepse nuk dija mjaftueshëm për JavaScript.

Menjëherë pasi ata përdorin tani përpiluesin JavaScript që kam shkruar në pjesën më të madhe të pirgut të tyre JavaScript.” -

Sebastian McKenzie

Siç mund ta shihni, jo të gjithë kanë suksese brenda natës pasi filmat dhe mediat sociale priren të japin përshtypjen.

Microsoft nuk ishte kompania e parë që themeluan Bill Gates dhe Paul Allen. Ata kishin një

kompani tjetër të quajtur Traf-O-Data në fillim të viteve 1970, të cilën iu desh ta mbyllnin për shkak të humbjeve . Mësimet që ata mësuan nga ajo përvojë luajtën një rol vendimtar në Microsoft. Yahoo refuzoi ta blinte Google për 1 milion dollarë në 1998. Rovio zhvilloi 51 lojëra të pasuksesshme përpara se të arrinte suksesin "brenda natës" me Angry Birds.

Kërkoni mënyra për t'u përmirësuar

Pas refuzimit, përpiquni të mësoni arsyen pse ndodhi kjo.

A nuk keni arritur të përdorni si duhet një algoritëm? A ju ka munguar përvoja me një teknologji të caktuar që ata kanë përdorur dhe ju duhet më shumë kohë për të punuar dhe përgatitur për të? A nuk ishit aq të shpejtë në krijimin e një skeme të një sistemi për një skenar të veçantë biznesi që ju pyetën?

Mundohuni të merrni sa më shumë shënime që të jetë e mundur në mënyrë që të mbani këtë si pjesë të regjistrit i cili ju shërben të bëni zgjidhje më vonë.

Trajtoni refuzimet dhe dështimet si gabime të mundshme që po përpiqeni t'i korrigjoni. Mos filloni të ndiheni keq për veten tuaj. Të gjithë mund të përjetojnë dështimin herë pas here.

Konsiderojeni këtë intervistë të dështuar si një mënyrë që ju të përmirësoheni në trajtimin e stresit një herë tjetër dhe të qëndroni më të qetë. Konsiderojeni atë si një burim të dhënash, një reflektim të

dobësive tuaja aktuale që duhet t'i adresoni dhe të punoni akoma më tepër.

Ju lusim që ta mbani në mend që dështimi në një intervistë nuk do të thotë domosdoshmërisht se nuk jeni një zhvillues i mirë softuerësh ose që ju mungojnë aftësitë dhe përvoja e pritur.

Ndoshta ka mungesë të përputhjes kulture ose të vlerave, ose thjesht dikush tjetër është me pak më tepër përvojë se ju dhe kompania ka vendosur ta marrë atë person në vendin tuaj.

Vazhdoni të aplikoni

Gjatë këtyre ditëve është shumë e zakonshme të shohësh shumë kompani që ofrojnë mundësinë për të punuar në distancë nga shtëpia. Kjo do të thotë që ne mund të aplikojmë për shumë vende të ndryshme pune në distancë në të gjithë botën dhe jo vetëm në Kosovë.

Kjo është e vërtetë edhe për të tjerët.

Shumë njerëz nga e gjithë bota mund të aplikojnë për të njëjtën punë për të cilën po përpiqeni të aplikoni. Ata mund të kenë më shumë përvojë pune ose thjesht mund të dinë më shumë se ju.

Si i tillë, mund ta keni parë tashmë se mund të jetë mjaft e vështirë të gjesh një punë në një konkurrencë kaq të ashpër.

Më parë mund të kemi hezituar të aplikonim për punë të caktuara, thjesht sepse nuk ishim të gatshëm të bënim një zhvendosje diku tjetër, për shembull shkuarjes në Gjermani.

Edhe nëse nuk arrijmë të gjejmë një punë, kjo nuk do të thotë se nuk jemi zhvillues të mirë softuerësh. Mund të ndodhë që nuk jemi aq të mirë për të kaluar intervista për shkak të mungesës së ekspertizës dhe pasi që nuk kemi pasur rastin të jemi ende në një numër të konsiderueshëm intervistash që do të duhej të na përgatisnin më mirë.

Duhet t'i kujtojmë vetes gjithashtu se pavarësisht se kemi shumë refuzime, kush e di, mbase aplikimi i radhës do të rezultojë në marrjen e punës, kështu që mos u dorëzoni.

Për më tepër, nëse vërtet bëjmë llogaritë, mund të kuptojmë se shanset tona nuk janë aq të ulëta, pavarësisht se mund të përballemi me shumë refuzime gjatë udhëtimit.

“Nëse ju them se keni një shans 4% për të marrë një ofertë nga ndonjë aplikacion, kjo mund të duket jashtëzakonisht e ulët. Por matematikisht, kjo do të thotë se 50 aplikime të tilla do t'ju japin 87% shansë për të marrë të paktën një ofertë pune”.

– Haseeb Qureshi

Angazhohuni para intervistës

Mos shkoni vetëm në një intervistë pa përgatitje paraprake, pavarësisht se sa përvojë keni, apo numër të madh të intervistave në të cilat keni qenë më parë.

Mundohuni të kaloni të paktën disa minuta duke hulumtuar rreth kompanisë dhe të gjeni diçka interesante që ata po bëjnë dhe që ju i kushtoni vëmendje veçanërisht gjatë intervistës.

Hulumtoni nga afër se çfarë po bëjnë dhe përpiquni të gjeni pyetje që mund t'i përmendni kur ata ju pyesin: A keni ndonjë pyetje për ne?

Bëni sa më tepër ushtrime

Ndoshta një nga armiqtë më të mëdhenj të zhvilluesve të softuerit gjatë intervistave është stresi.

Stresi për shkak të frikës që nuk do të jeni në gjendje t'i përgjigjeni çdo pyetjeje teknike, apo që nuk keni pasur rastin të keni përvojë me një teknologji të caktuar, mund të jeni edhe në siklet gjatë negocimit të pagës apo në ankth për pyetjet e radhës që mund të dalin.

Një nga gjërat më të rëndësishme që mund të bëni për ta ndihmuar veten është të praktikoni sa më shumë që të jetë e mundur. Kjo përfshin praktikimin e përgjigjes së pyetjeve teknike dhe jo teknike.

Praktikoni me një mik. Praktikoni sfidat e kodimit që mund t'i gjeni në LeetCode, HackerRank ose AlgoExpert, të cilat ka kompani që i pyesin. Gjeni sa më shumë pyetje që të jetë e mundur në Glassdoor ose vende të tjera dhe krijoni një plan për të zotëruar përgjigjen e këtyre llojeve të pyetjeve.

Sa më shumë të praktikoni, aq më shumë do të rrisni shanset tuaja për të gjetur një punë. Për sa kohë që vazhdoni të përmirësoheni, ju jeni në drejtimin e duhur. Të gjithë mund të mos kenë një përvojë të mirë fillestare në një intervistë, ose në ndonjë gjë tjetër. Për sa kohë që vazhdoni të përmirësoheni dhe të mësoni, nuk ka gjë të tillë si dështim. Të gjithë dështojnë në një pyetje në dukje të parëndësishme për shkak të presionit të kohës, por mos lejoni që kjo t'ju dekurajojë.

Vazhdoni të aplikoni, vazhdoni të përmirësoheni.

Përmbyllje

Shpresojmë që keni pasur rastin të përfitoni sadopak informacione të cilat mund të ju frymëzojnë dhe orientojnë që ta merrni seriozisht punën e inxhinierisë softuerike dhe të ndiheni të privilegjuar që jetoni në këtë kohë kur keni mundësi të shijoni mundësi të shumta punësimi, pagesa shumë të mira, punë ku respektoheni dhe trajtoheni si shumë të rëndësishëm, si dhe mundësi e hapësirë për ngritje profesionale dhe personale, si në Kosovë, ashtu edhe jashtë.

Mundësia që përmes punës tuaj të keni ndikim të madh në anën tjetër të botës brenda pak minutave është një mundësi e artë e që duhet ta merrni si privilegj dhe nder të cilin njerëzimi për mijëra vite nuk e kishte në dispozicion.

Besojmë që ka mbetur edhe shumëçka pa u trajtuar në kuadër të librit, por kësaj radhe po e lëmë me kaq, duke uruar që ju të keni rastin që t'i vini në praktikë menjëherë dhe të keni dobi nga këshillat e përfshira në kuadër të këtij versioni të librit.